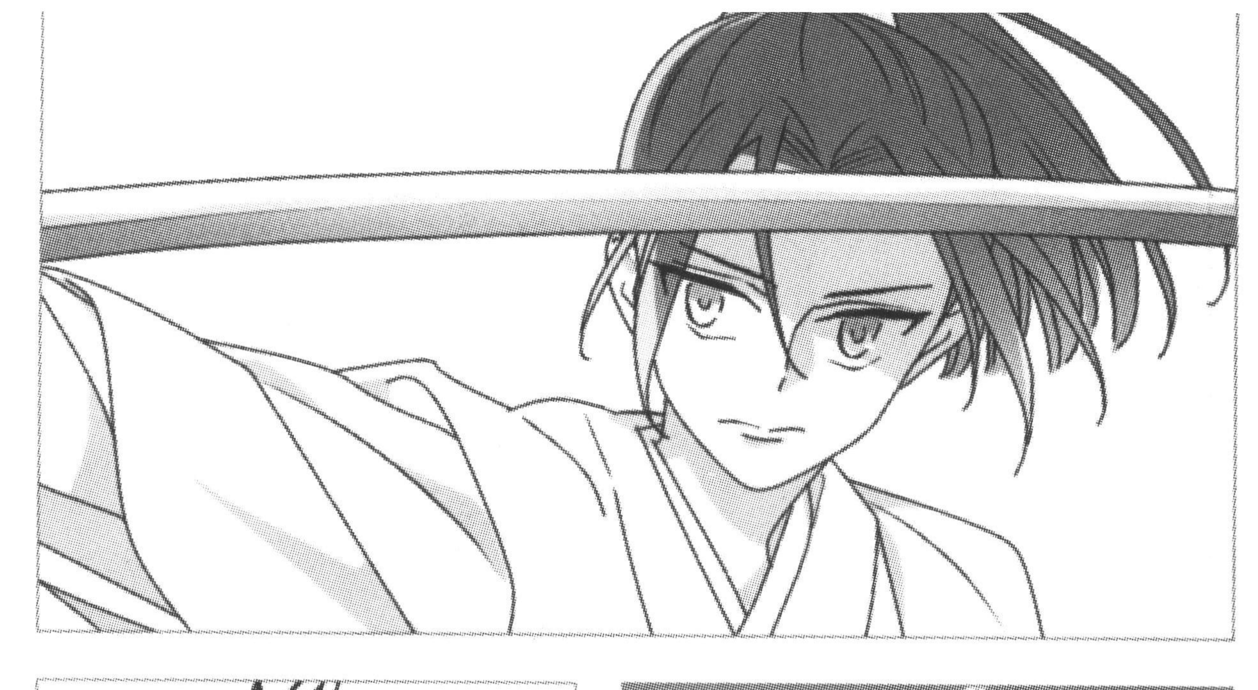

少年的绘画法
正太
How to draw shota
从成长期前的小、中学生
到天真无邪的幼儿
酝酿出成熟男性所没有的别样魅力
让您怦然心动的美少年角色 84 人
人气画师绘制高品质插画例作
超 250 幅

SHOTA IS JUSTICE





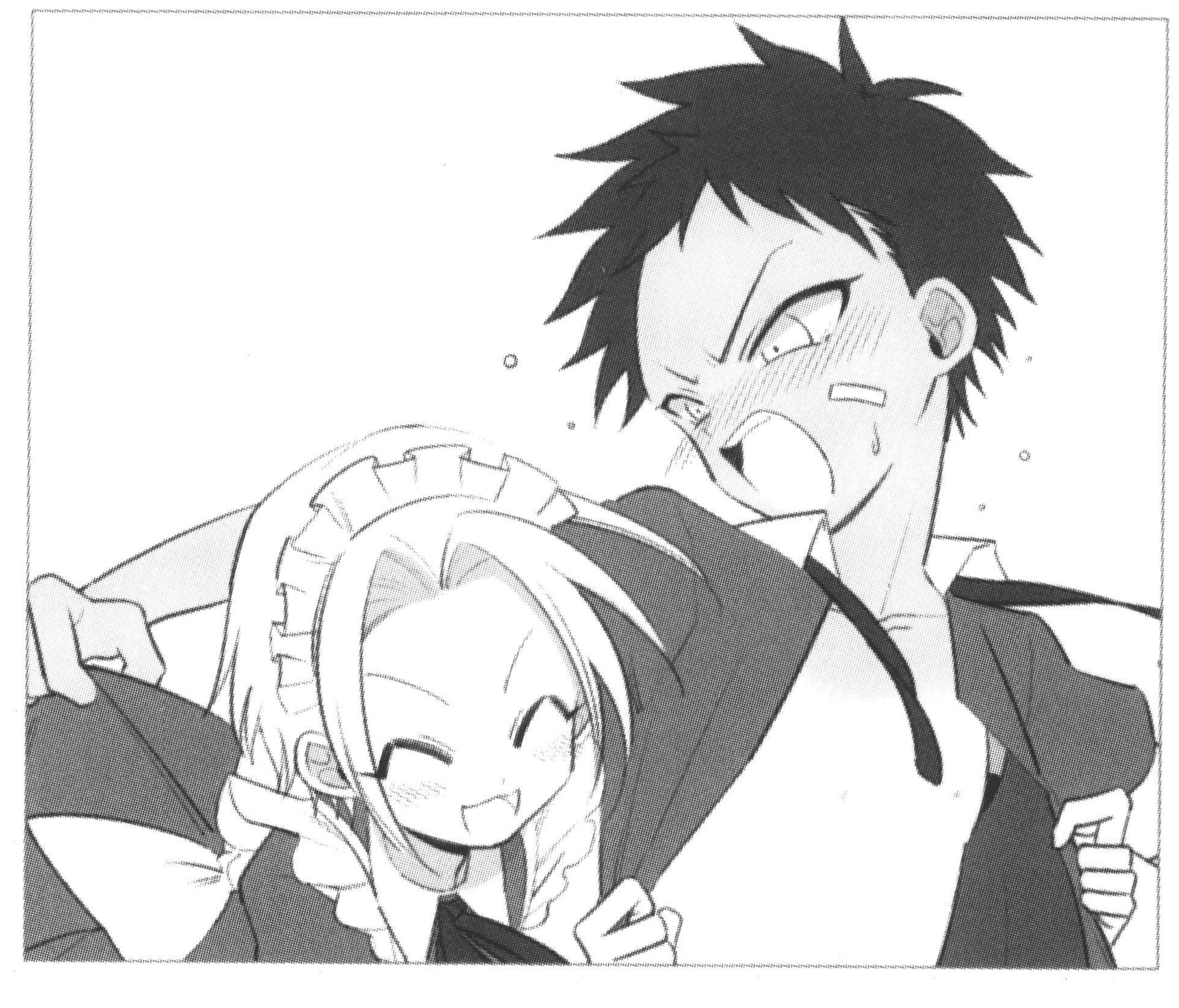


你喜欢可爱的少年（正太）吗？

为什么天真无邪的小孩子会这么可爱呢？与成年的男性不同，象征着男性特点的肌肉与骨骼尚未发育完成，成长过程中的各种特有要素，使少年们孕育出了独特的魅力。

因在某部作品中所登场的少年的名字而起源的“正太”一词，近年来作为成长过程中可爱少年的代表名词而广泛使用。无论哭泣、微笑、愤怒、失落都令人喜爱的他们，就如同是落入凡间的天使一般。

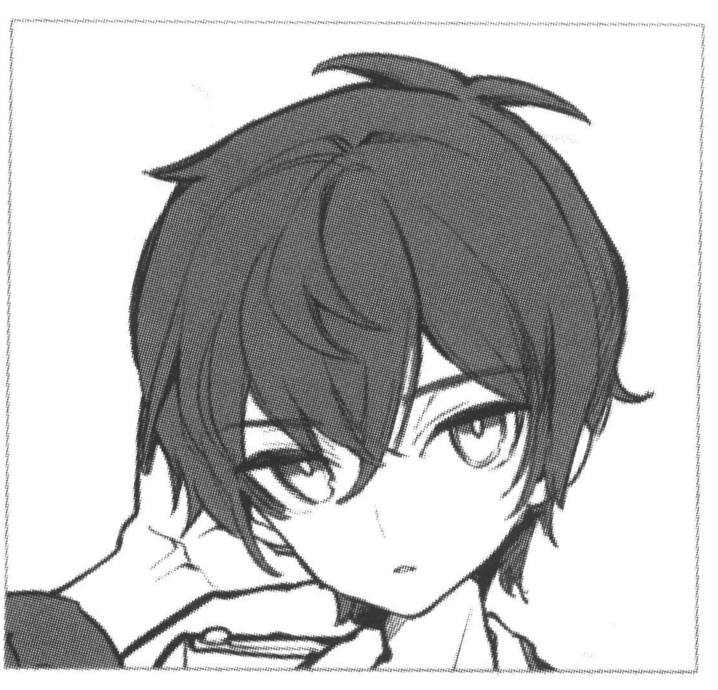
本书就是专为那些对于正太充满无限爱意的人而量身定制，详细讲解了各类正太的绘画以及设定方法等。











Point 1 掌握绘制正太身体的诀窍

成长中的未成熟身体，是表现正太魅力的重要要素。不过小孩子的成长速度非常快，哪怕是只经过 1 年，体型也会发生明显的变化。

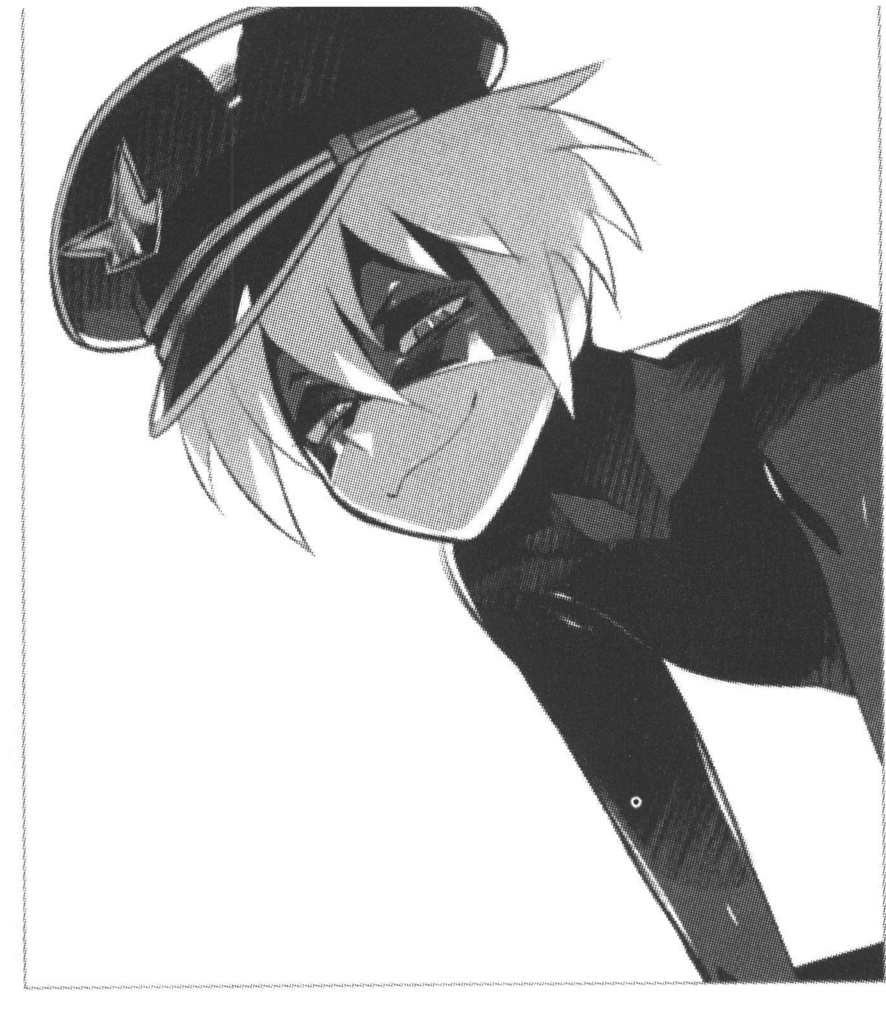
在基础篇第 1 章中，将正太的体型分为了 4 ～ 6 岁的幼儿、7 ～ 9 岁的小学低年级学生、10 ～ 12 岁的小学高年级学生，以 13 ～ 15 岁的中学生 4 个阶段分别介绍画法。相信即便是从未画过少年的人，通过第 1 章内容的学生，也能掌握各年龄层少年的绘画要点。

紧接着在第 2 章中，将对 4 ～ 15 岁各类型正太的特点进行解说，请结合第 1 章中的基础内容来模写练习，掌握正太独特魅力的表现方法。





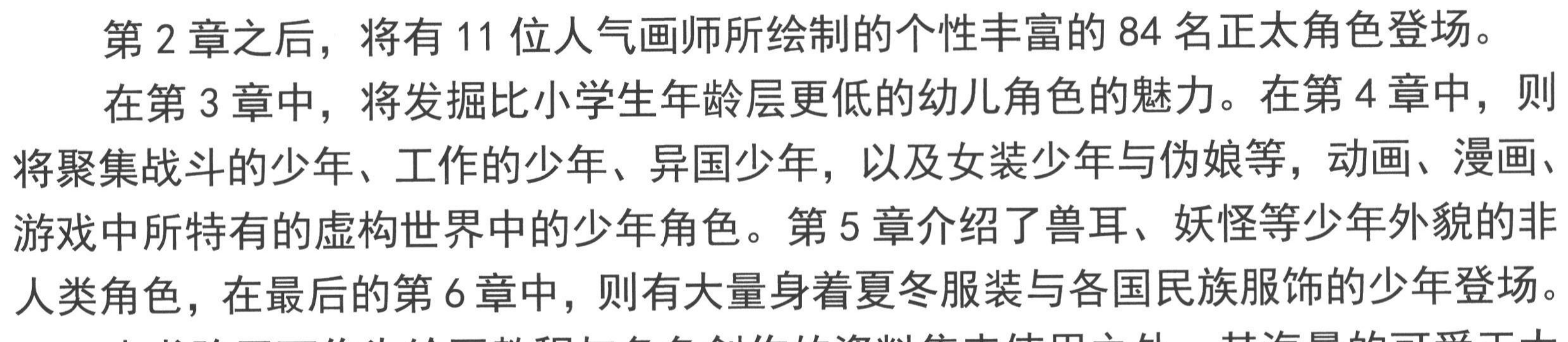








Point 2 发现喜欢的正太



第 2 章之后，将有 11 位人气画师所绘制的个性丰富的 84 名正太角色登场。

在第 3 章中，将发掘比小学生年龄层更低的幼儿角色的魅力。在第 4 章中，则将聚集战斗的少年、工作的少年、异国少年，以及女装少年与伪娘等，动画、漫画、游戏中所特有的虚构世界中的少年角色。第 5 章介绍了兽耳、妖怪等少年外貌的非人类角色，在最后的第 6 章中，则有大量身着夏冬服装与各国民族服饰的少年登场。

本书除了可作为绘画教程与角色创作的资料集来使用之外，其海量的可爱正太插图，也足以作为插画集永久珍藏！

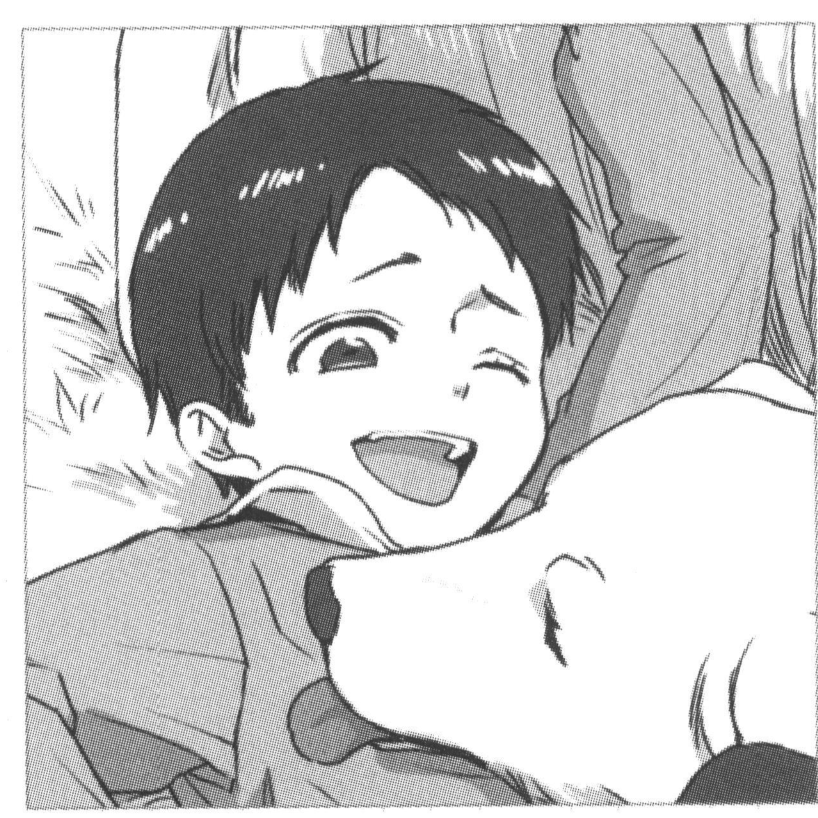


















Contents



Chapter.1

少年的绘画法

第 1 章

基础篇



少年（正太）的魅力

天真无邪面对任何事都不断全力挑战的少年（正太）们，有时也拥有着能够治愈成年人的魅力。那么这里首先就要来介绍一下本书中判定正太的基准，以及正太的类型。

1. 正太的基本

说到“正太”大多数人都会直接想到“年幼的少年”。由于并没有明确的年龄范围，所以对于多少岁的男孩子才能称为正太，不同的人会有着不同的见解。本书将正太的年龄范围划定为幼稚园入园至中学毕业，即 4 ～ 15 岁，其中又以介绍 12 ～ 14 岁的角色为主。

在第 1 章中，介绍了不同年龄段少年的体型与面部画法。此外结合其年龄段特点，还例举了一些腿臂动作与表情。小孩子成长的速度是非常快的，随着年龄的增长，身体会发生大幅变化，所以在本章中必须先牢牢掌握相关的基础知识。

2. 小学生、中学生篇

虽然对于年龄范围没有明确界定，但一说到“正太”大多数人在头脑中所浮现出的，都是小学生左右的男孩子吧。在欢笑与烦恼中渐渐确立自我不断成长的小学生们，总是会闪耀着耀眼的光芒、散发着无限的活力。而正处于成长期中的中学生，则兼具孩子的稚嫩与大人的成熟两方的特点，让人觉得倍感可爱。

在第 2 章中，就将以小、中学生为中心，介绍与友人一同玩耍的少年与热衷于体育的少年等。其中大多都为基于现实的场景，有着极高的参考价值。

3. 幼儿篇

虽然大多数人对于“太正 = 小学生左右的年龄”这一认知很强，但时常会向大人撒娇的幼儿们也非常可爱，并且也可以看作是正太的一部分。幼儿的特点是不太会在意自身的整洁，并且表情与动作的反应都会比较夸张。幼儿一同嬉戏玩耍的样子，总是会让人感觉到治愈和愉悦。

第 3 章大致分为了幼稚园篇与放学后、休息日篇两个部分来介绍他们的魅力与绘画方法。就让我们在享受他们玩耍（对他们来说也是学习）时天真样子的同时，来把握其绘制时的要点内容吧。

4. 虚构篇

在漫画、动画、游戏等作品中出现的正太，总是被描写地个性非常鲜明。少年们拼命战斗或是努力工作的样子，也总是会让人情不自禁想要去鼓励他们。

在 4 章中，分为了主人公及武士等“战斗的少年”、偶像或侦探等“努力工作的少年”、贵族少爷与管家等“异国少年”、身着可爱服装的“女装少年”4 大主题。就让我们在学习各种虚构少年画法的同时，来一起体会其中的乐趣吧。



5. 非人类角色篇

有着与普通小孩子同样的外貌但实际上是妖怪，或者长着动物耳朵、尾巴的正太等，也是在动漫作品中很常见的角色。稚嫩的外表会让人感到可爱，不过在表现非人类正太时，也常常会通过可爱外貌下的邪恶个性等，来创造出使人印象更深刻的角色。

那么在第 5 章中，就将有 8 位非人类的角色登场，包含了兽耳少年、天使＆恶魔、吸血鬼、小鬼等丰富的设定。喜欢这类角色的朋友绝对不可错过。

6. 服装篇

虽然一个词概括为服装，但其实也包含了便服、礼服等适合于不同场合的衣服，以及世界各国不同地异服饰等。即便是在同一个地方，服装也会随季节与温度等不断变化，同时会根据地域的文化、气候等出现独特的设计。

相对于介绍人物的前 5 章，最后的第 6 章则将聚集于人物的服装。除了日常的便装外，还介绍了中国、德国、英格兰等地的民族服饰。就让我们来一同欣赏被丰富服装所装点之下的少年们的身姿吧。



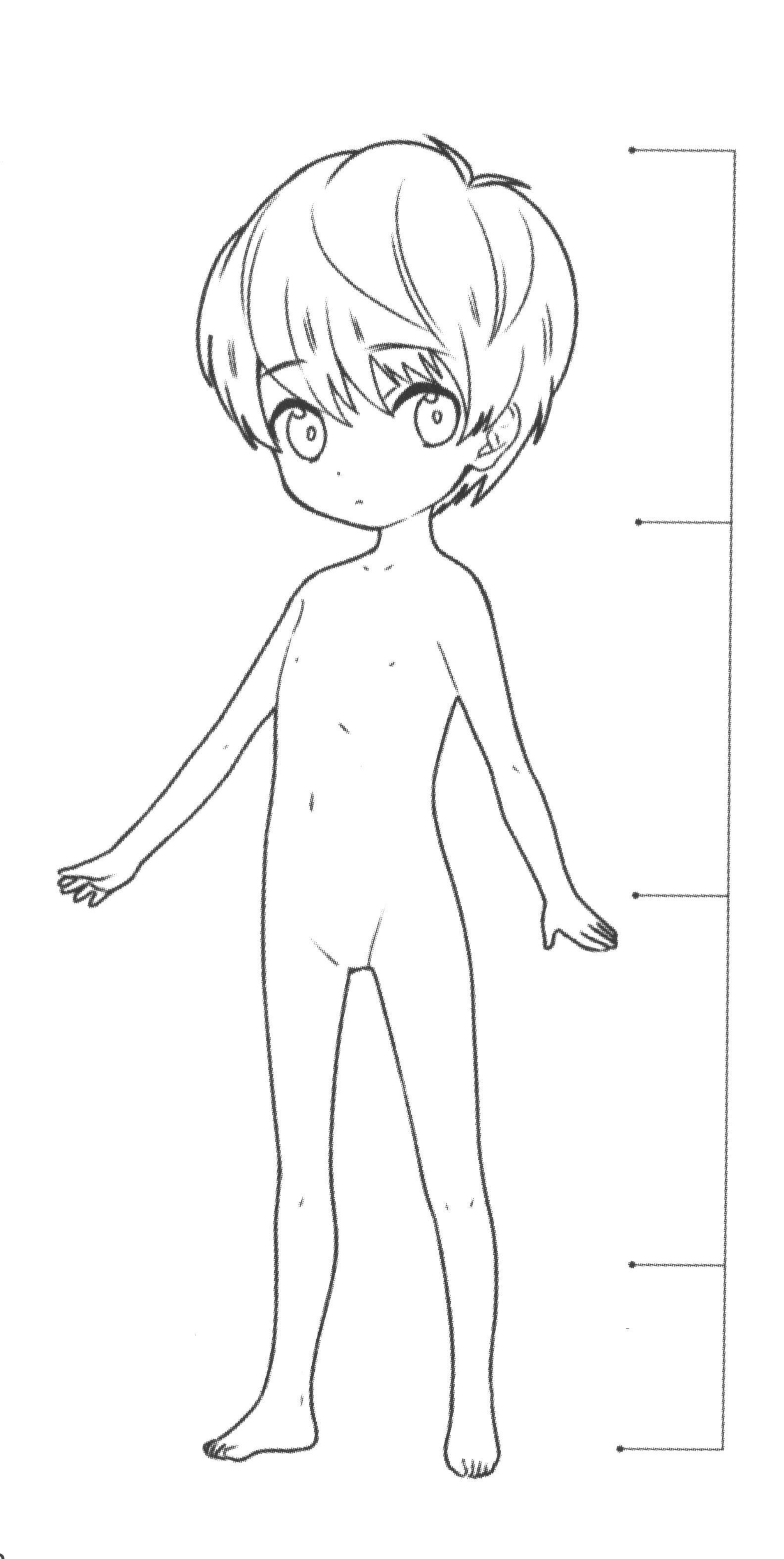
各年龄层的体格

小孩子的成长非常迅速，从4岁至成长期结束的15岁左右，平均每一年的身高大约会增加5 ~ 6cm。随着身体的成长，角色的头身与体格自然也会随之发生变化。

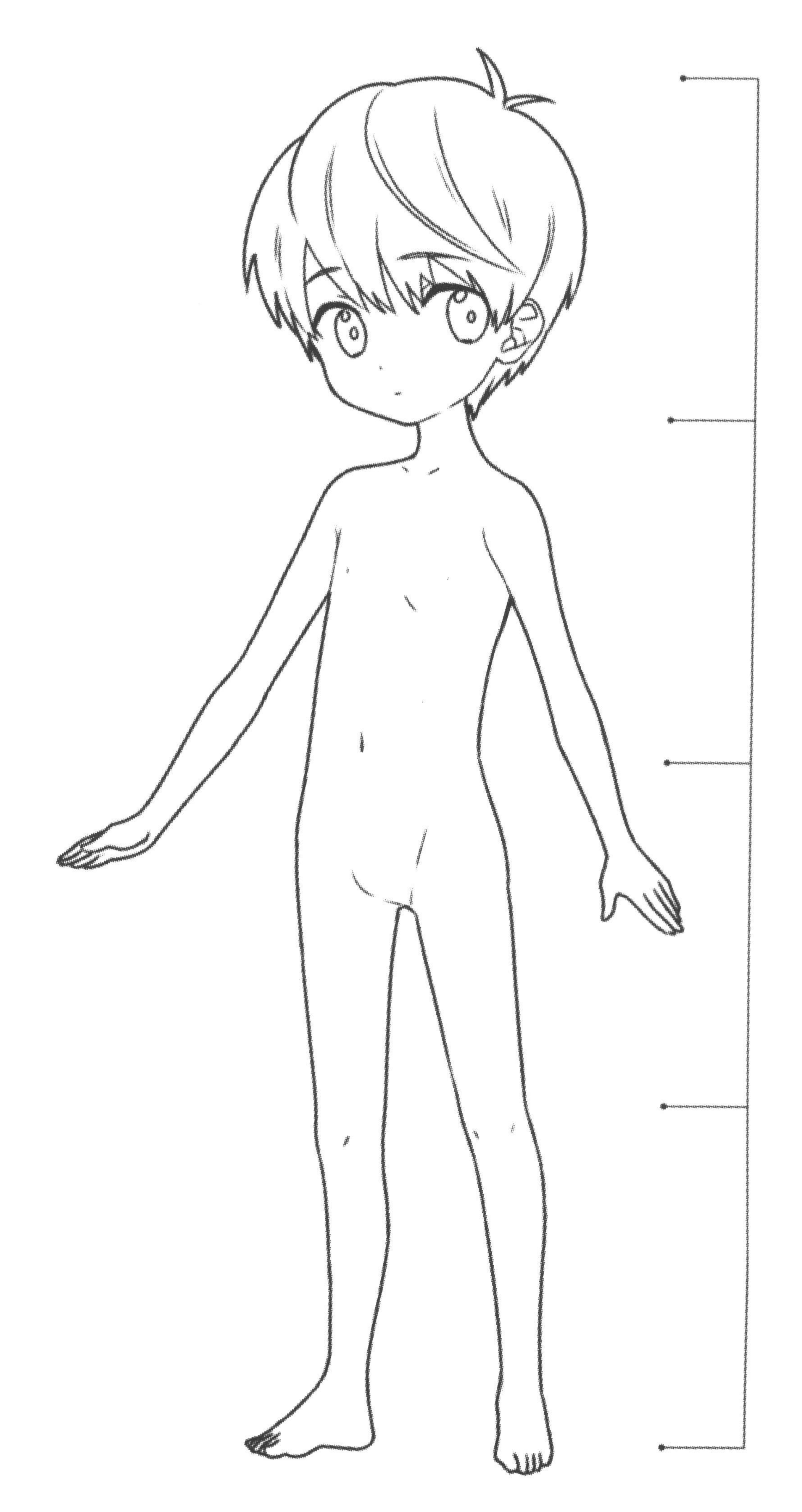
未满10岁的头身

4～6岁的幼儿，身体的起伏较少，腿臂较细、手脚也较小。头部尺寸虽略小于成人但相较于整体显得很大，此外由于在绘画时较大的眼睛与头部会显得更可爱，因此绘制成略夸张一些的3～3.5头身会更容易表现出幼儿的印象。这一点小学低年级的7～9岁也同样，虽然身体相比于幼儿时有所成长，但以4头身左右的平衡来绘制也会显得更加可爱。

▼4 ~ 6岁（3 ~ 3.5头身）



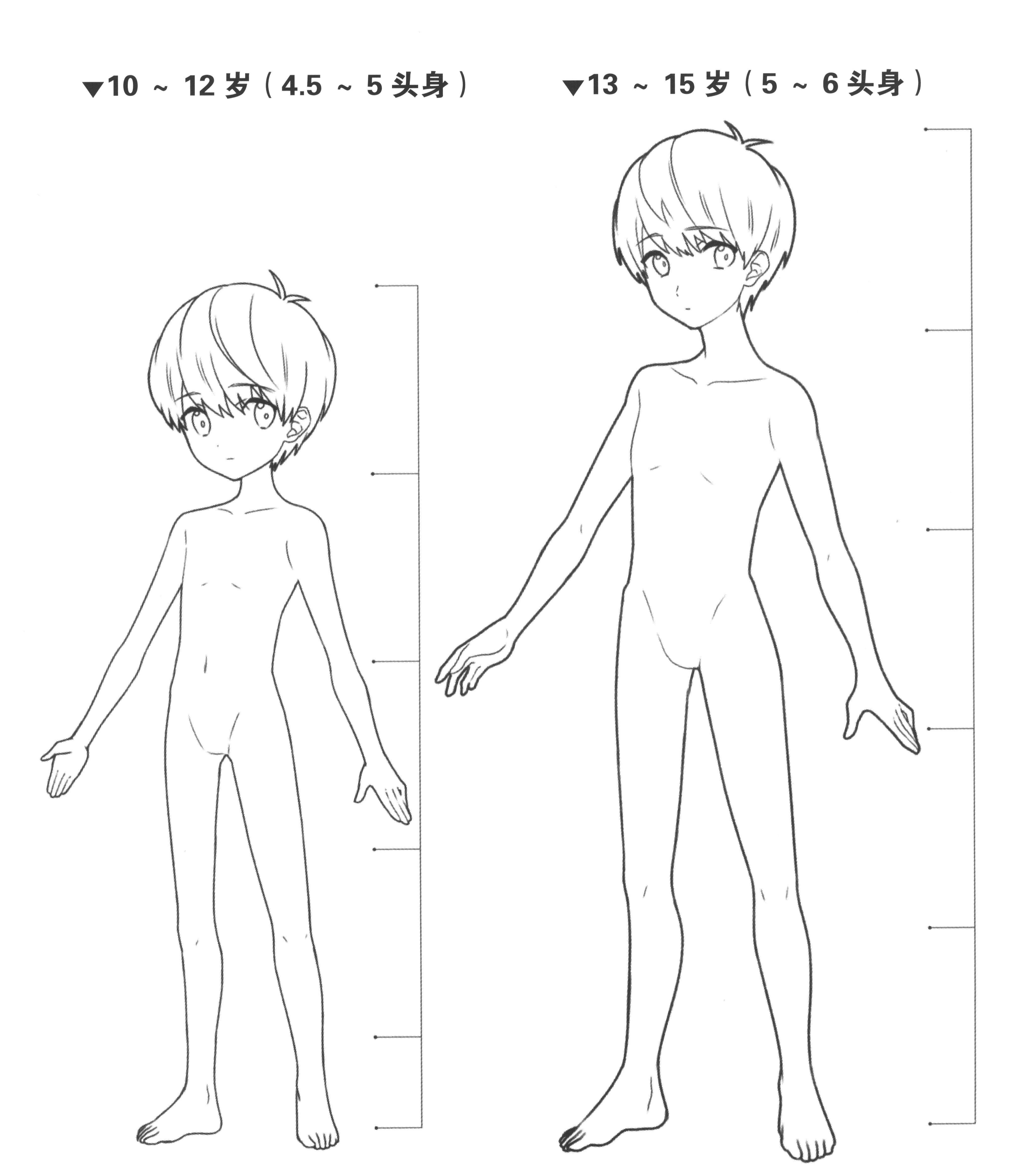
▼7 ~ 9岁（4头身）

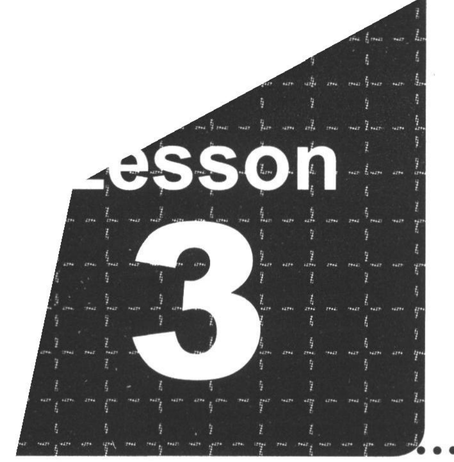


10 岁及以上的头身

10 岁左右人体会进入第二次发育期，肌肉与骨骼会加速成长，不仅是身高增加，体格也开始变得强壮。小学高年级的 10 ～ 12 岁一般为 4.5 ～ 5 头身，中学的 13 ～ 15 岁一般为 5 ～ 6 头身。当然这只是大致的基准，也可根据不同角色的设定适当变化。

▼10 ～ 12 岁（4.5 ～ 5 头身）　▼13 ～ 15 岁（5 ～ 6 头身）





7 ~ 9岁的体型（小学低年级）

小学低年级的男孩子，胸、臂、腿刚开始发育，体表可以看到轻微的肌肉与骨骼起伏。头部的比例依然较大，但要注意与幼儿的面部相比，眼睛要显得较小一些。



▶正面

腿臂依然较纤细，但胸部至腰部稍有起伏，小腿等处已略微隆起，全身的肌肉逐渐开始发育。

胸部的骨骼与肌肉开始发育，使腰部显得较细。

手臂肌肉开始发育，轮廓线略微隆起。

膝盖的突出已经变得非常明显。

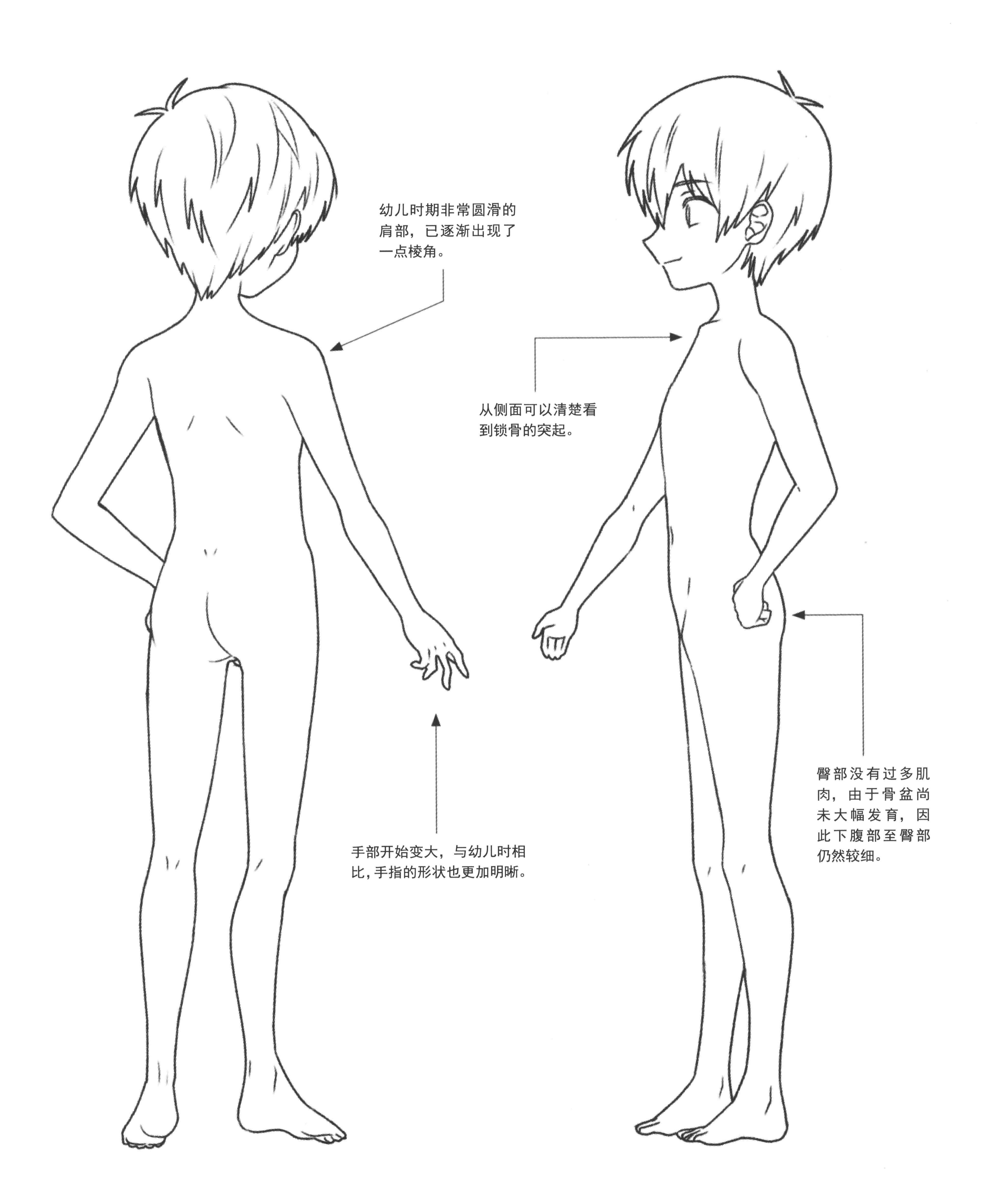
小腿的肌肉也开始发育，腿部要用舒缓的曲线来绘制。

▼背面

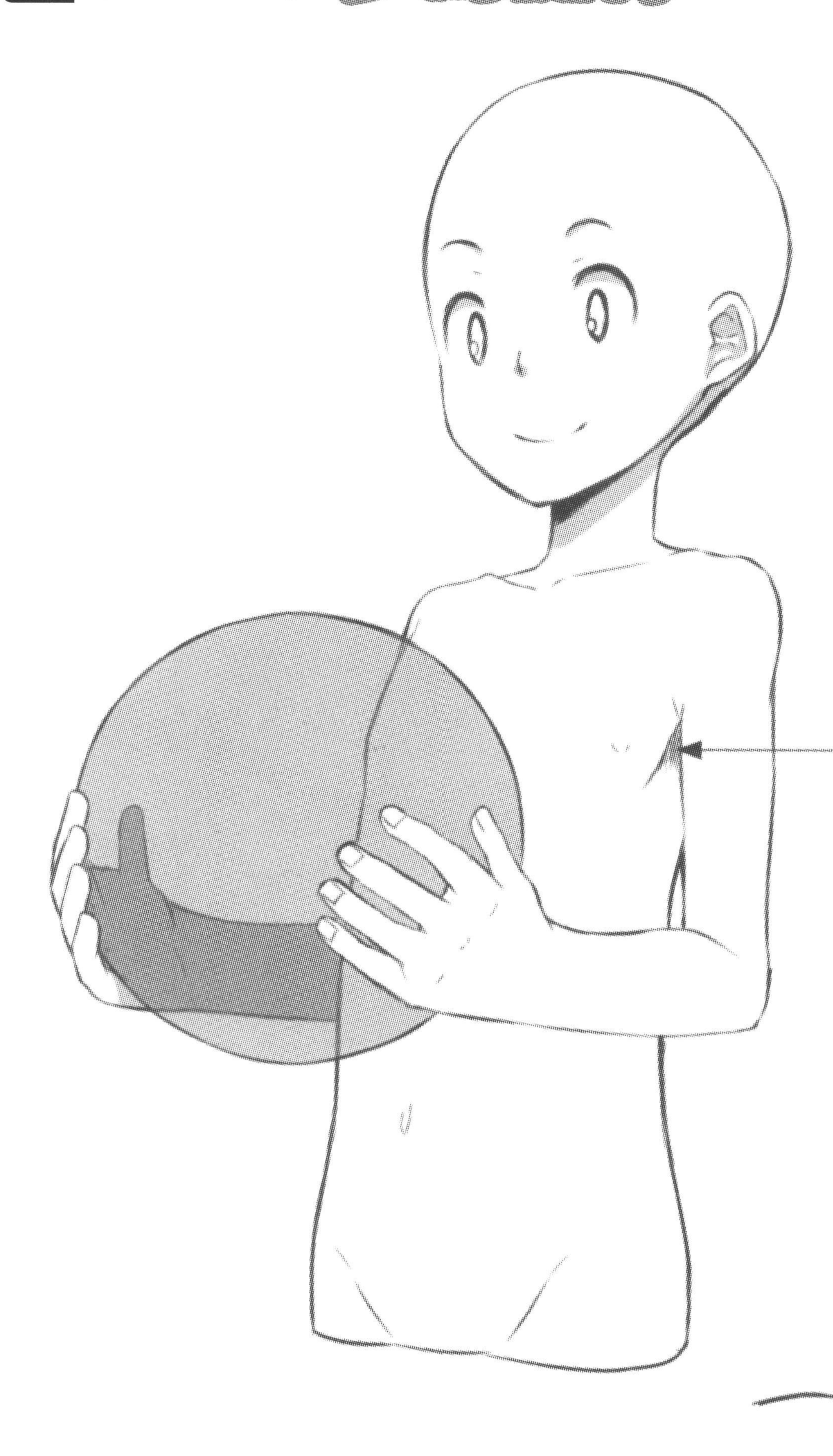
肋骨与骨盆的发育，使腰部显得有些纤细。背部肩胛骨的轮廓，也比幼儿时期变得更明显了一些。

▼侧面

从侧面观察可发现，胸部的顶点要比腹部更突前。由于骨骼成长，脚踝的线条也变得更清晰。



7～9岁的腿臂



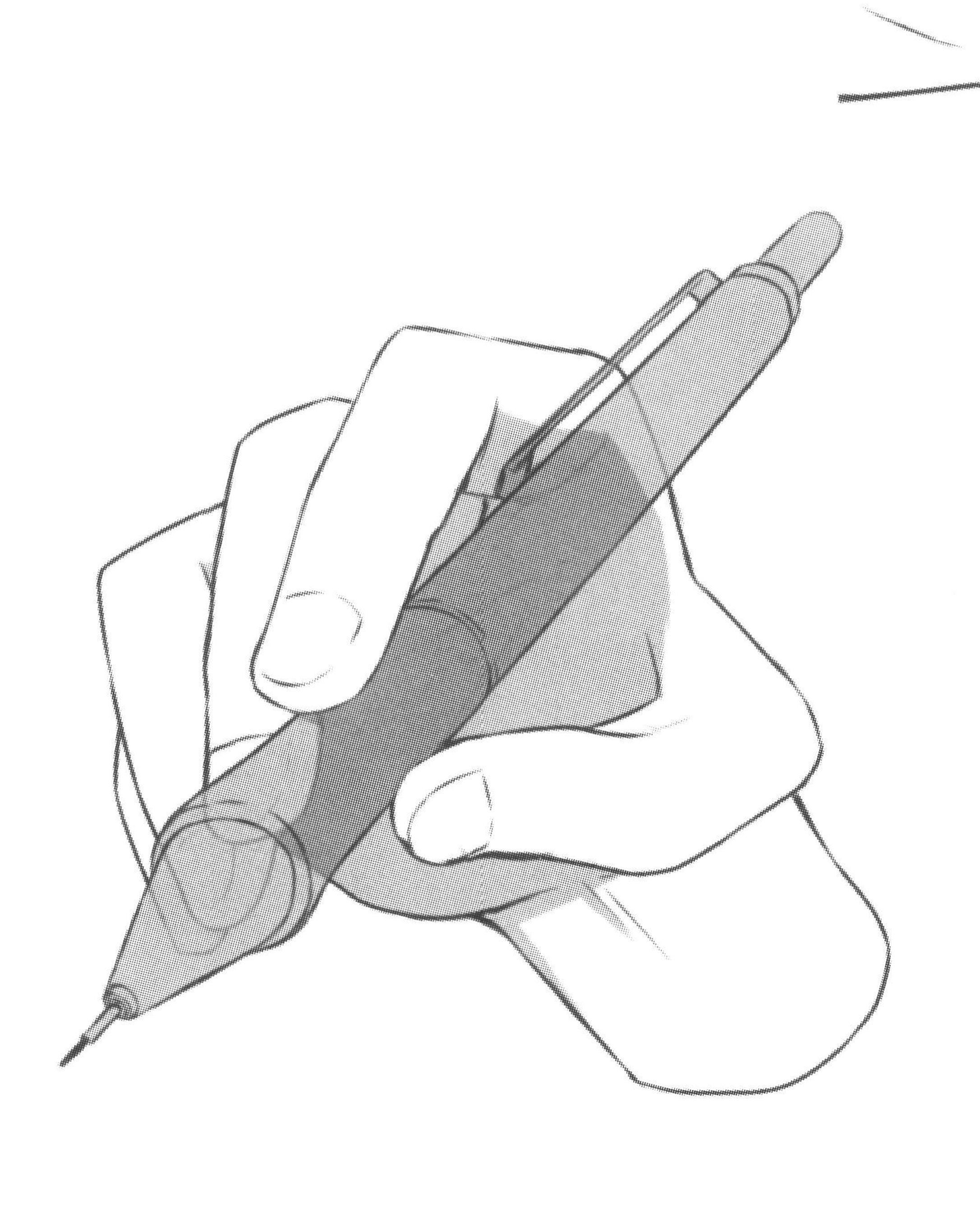
◀持球

上身微微后仰，用剑突下顶住球，双手将球抱起。绘制时要特别注意球的大小与身体的比例。

胸板虽小但也有一定的厚度。在腋下处画出阴影。

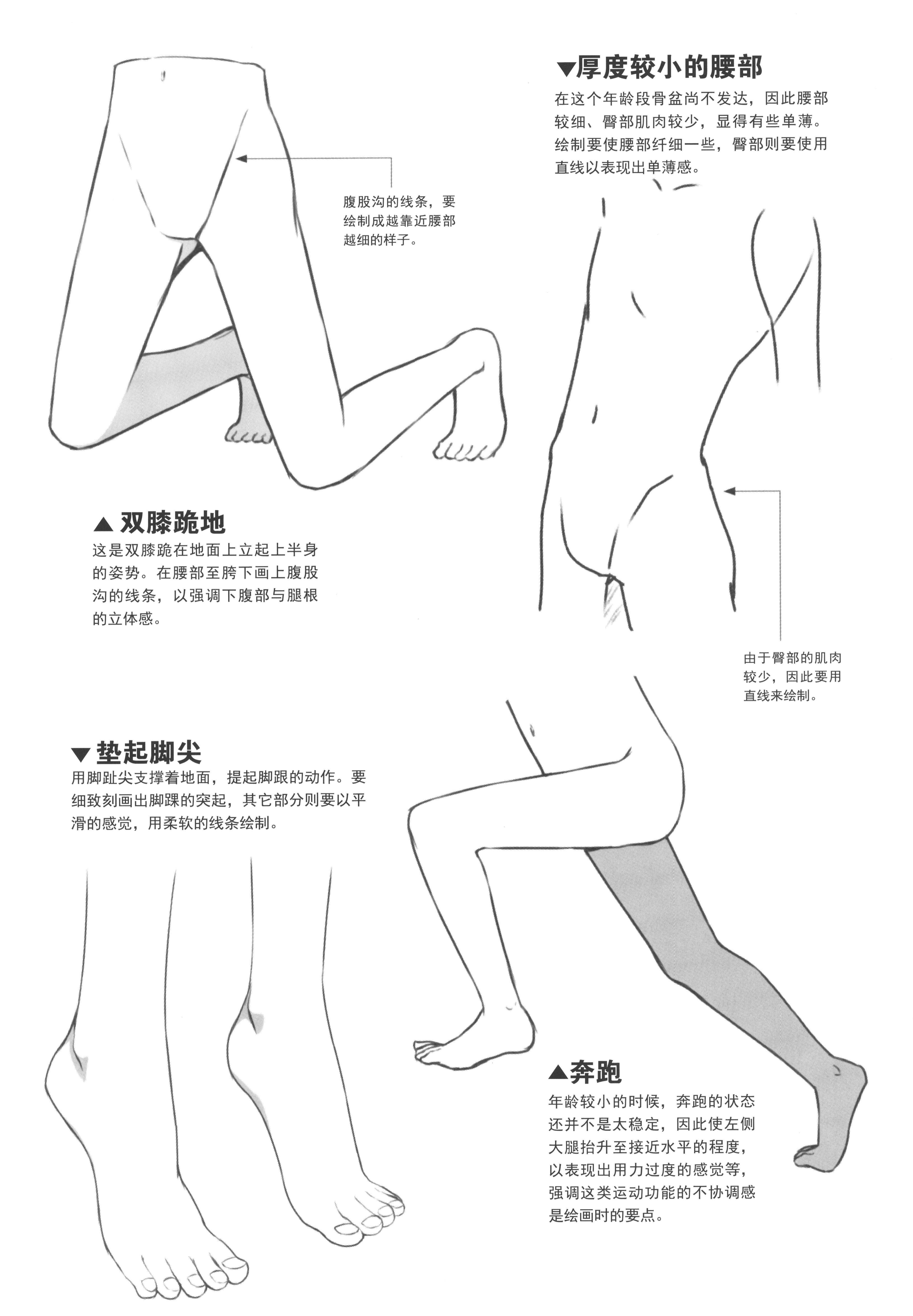
▼卧倒休息

睡眠时身体为脱力的状态，因此头部与手臂会因重力而紧贴地面。请注意手部在脱力时，会如图中的左手那样，手指微微弯曲。



◀拿笔

上学之后的小孩子们经常都会拿笔。先用拇指和食指夹住笔，再用中指由背面支撑住，才是正确的拿笔方法。



▼厚度较小的腰部

在这个年龄段骨盆尚不发达，因此腰部较细、臀部肌肉较少，显得有些单薄。绘制要使腰部纤细一些，臀部则要使用直线以表现出单薄感。

▲双膝跪地

这是双膝跪在地面上立起上半身的姿势。在腰部至胯下画上腹股沟的线条，以强调下腹部与腿根的立体感。

▼垫起脚尖

用脚趾尖支撑着地面，提起脚跟的动作。要细致刻画出脚踝的突起，其它部分则要以平滑的感觉，用柔软的线条绘制。

▲奔跑

年龄较小的时候，奔跑的状态还并不是太稳定，因此使左侧大腿抬升至接近水平的程度，以表现出用力过度的感觉等，强调这类运动功能的不协调感是绘画时的要点。

7～9岁的脸



特征

下颚及面颊的骨骼发育，轮廓开始表现出男性棱角分明的特点。头部相比起幼儿时期的球形，纵向的比例有所增加，逐渐向蛋形变化。不过由于仍然在发育过程中，因此眼睛位于头部中央靠下，相比起身体头部依然显得较大。

■表情例

坏笑
（7岁）



腼腆
（9岁）



烦恼
（8岁）



自信满满
（7岁）



∴角色例∴



P. 40 迷糊鬼

P. 99 魔法使



10 ～ 12 岁的体型（小学高年级）

超过 10 岁后，膝、肘等身体中骨骼突出的部分会变得越来越醒目，体格也会渐渐体现出男性的特点。此外肌肉量的增加也使腿臂开始发达等，这一时期主要是身体的变化非常显著。

全身图

▶正面

肘部的骨骼呈锐角，膝盖下方有阴影等，骨骼的凹凸开始变得醒目。此外颈部锁骨与脖筋的线条也清晰可见。

锁骨与脖筋邻接点的凹陷很深，形成了阴影。

比 7 ～ 9 岁时手要更大一些，手指也更修长。

肘部骨骼突起的同时，下臂的肌肉量也有所增加，变得隆起。

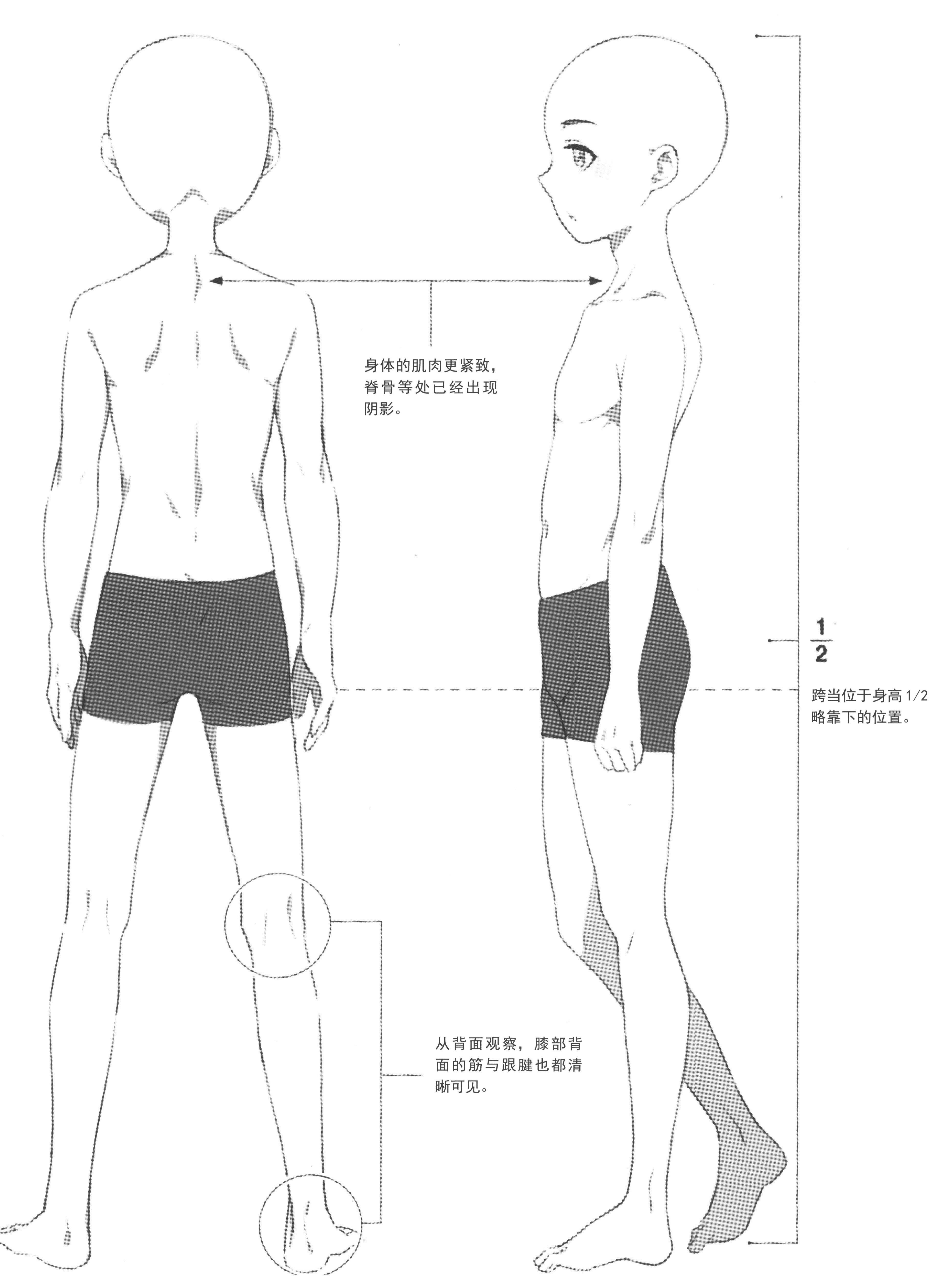
膝部、脚踝等骨骼的突起清晰地反映在体表之上。

▼背面

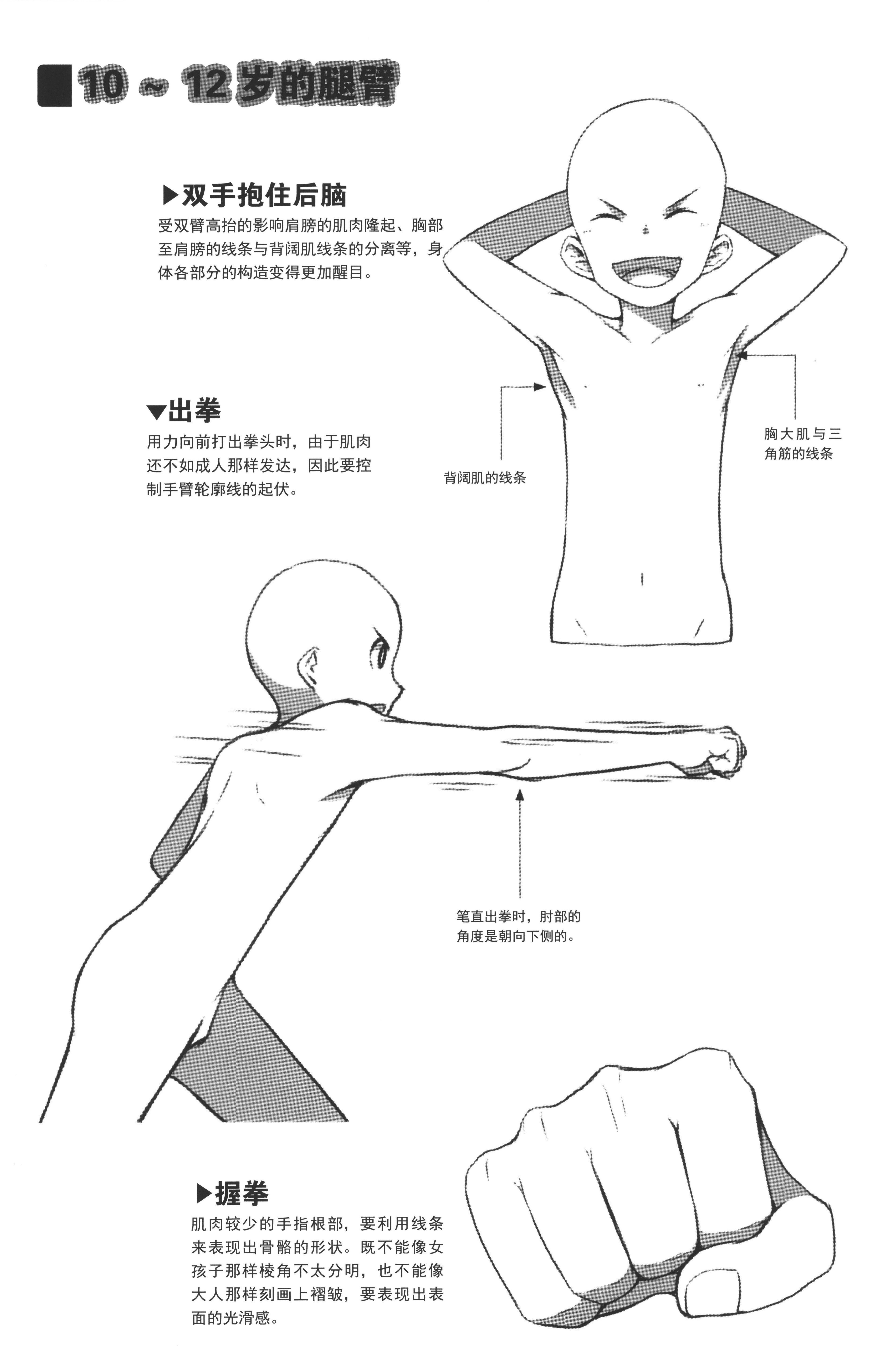
背部的一侧，不仅是肩胛骨的下方，从颈部后方至臀部还会产生纵向的阴影，由此能表现出脊骨隆起的样子。

▼侧面

与7～9岁时相比，锁骨与脖筋的线条要更清晰，骨盆也要更发达，腰部与臀部的厚度有所增加。



10～12岁的腿臂



▶双手抱住后脑

受双臂高抬的影响肩膀的肌肉隆起、胸部至肩膀的线条与背阔肌线条的分离等，身体各部分的构造变得更加醒目。

▼出拳

用力向前打出拳头时，由于肌肉还不如成人那样发达，因此要控制手臂轮廓线的起伏。

▶握拳

肌肉较少的手指根部，要利用线条来表现出骨骼的形状。既不能像女孩子那样棱角不太分明，也不能像大人那样刻画上褶皱，要表现出表面的光滑感。



◀单膝竖立而坐

双膝的膝盖骨突起都很明显，膝盖的部分要用曲线来绘制。一条腿竖立另一条腿倒下，两者呈直角分开，也能突出男孩子的印象。

▼跳跃

在绘制助跑后奋力跳跃的动作时，使前方膝部比脚尖更靠外侧，并使双腿大幅分开，更能表现出男性的印象。

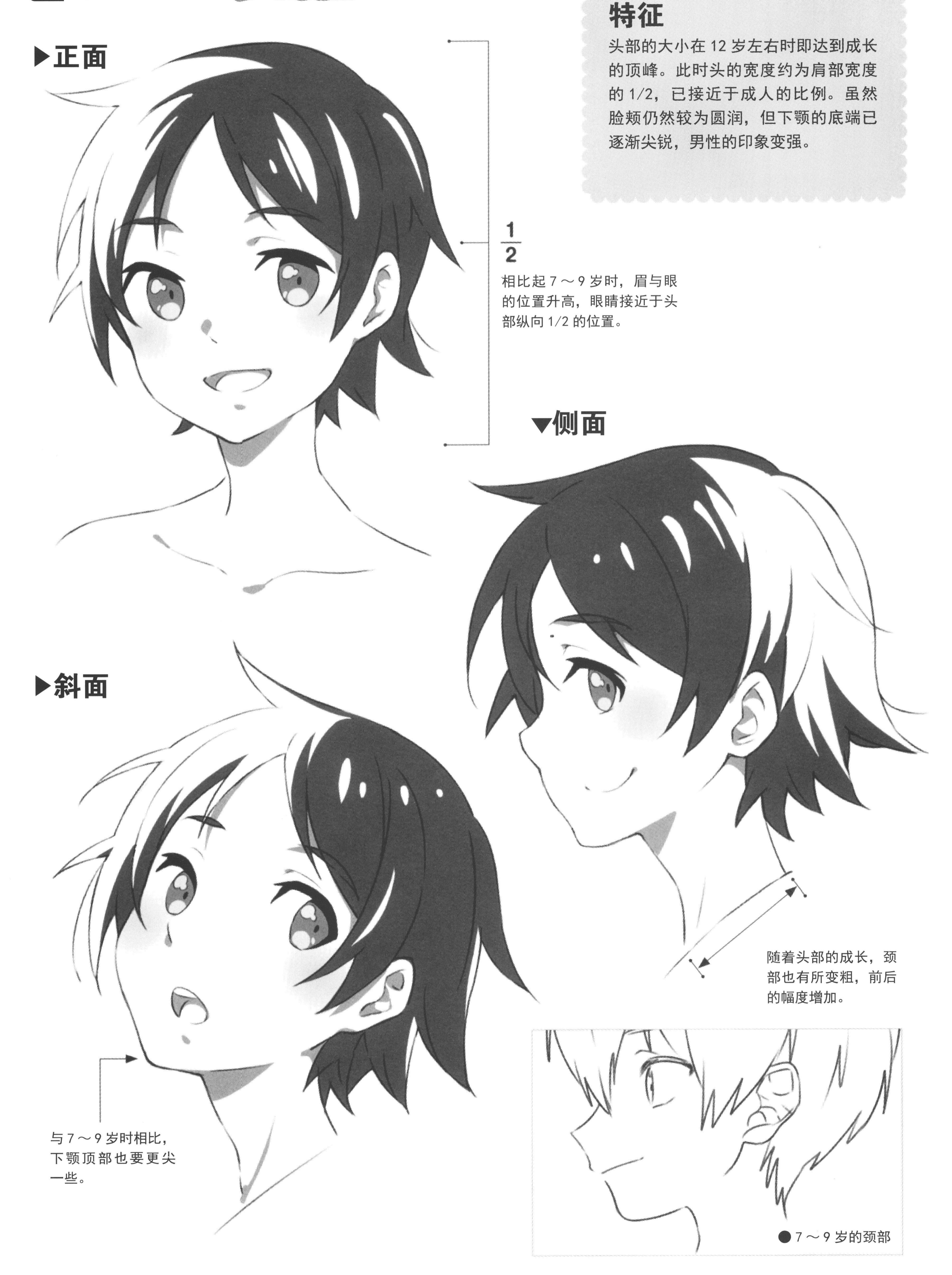
▲体育坐姿

在体育课中必定会出现的曲膝坐在地面上的姿势。在这一年龄段，腿部的肌肉已经有所发育，因此大腿要比小腿的部分粗壮许多。

10 ~ 12 岁的脸

特征

头部的大小在 12 岁左右时即达到成长的顶峰。此时头的宽度约为肩部宽度的 1/2，已接近于成人的比例。虽然脸颊仍然较为圆润，但下颚的底端已逐渐尖锐，男性的印象变强。



表情例





13 ～ 15 岁的体型（中学生）

迎来第二性征的中学生，身体会急速成长，骨骼已接近于成年的男性。由于身高的增加，身体各部位的构造也更加明晰，胸部及膝部周围的肌肉也越发紧致。

全身图

▶正面

由于成长期身高会大幅增加，因此这一阶段约为5～6头身，跨度非常大。13 岁左右接近 5 头身，15 岁时接近 6 头身，应根据的年龄来适当调整。

面部变大，与12 岁以下时期相比，眼睛要显得更小。

手臂、躯干、腿等身体的各部位都变长了。

◀与 10 ～ 12 岁体格进行比较

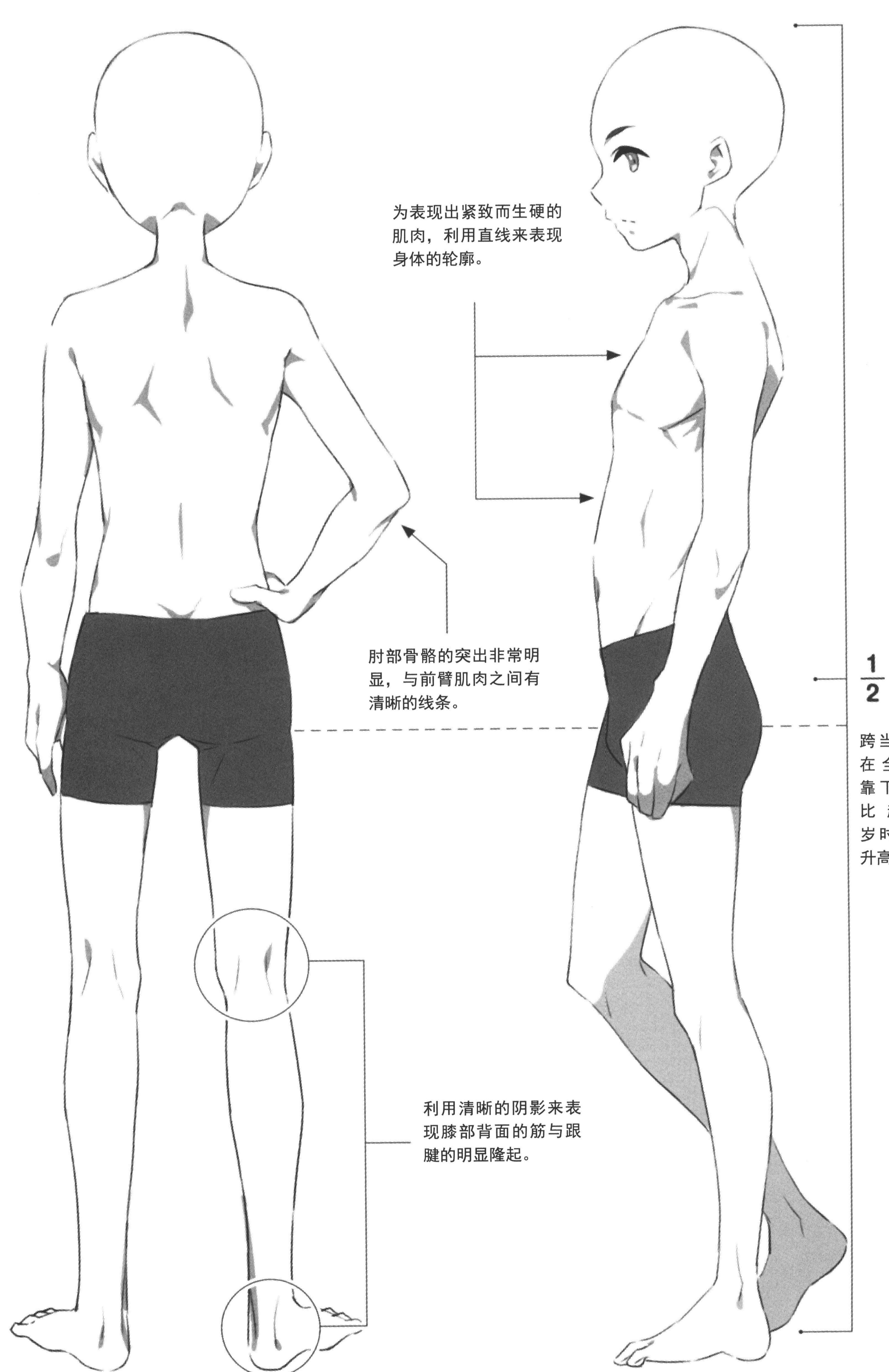
肌肉更紧致，在胸、腰部周围可增加一些阴影来强调身体的起伏。锁骨、脖颈的线条更直，阴影也更深。

▼背面

躯干、臀部的肌肉紧致，显现出了成人的特点，但颈部、上臂、躯干的侧面宽度仍然较小，整体还残留着稚嫩的印象。

▼侧面

特征是胸部周围的紧致肌肉。轮廓线也多为直线，有种生硬的印象。用线条刻画出肘部、膝部、脚踝等处的突起，能够突出男性的气概。

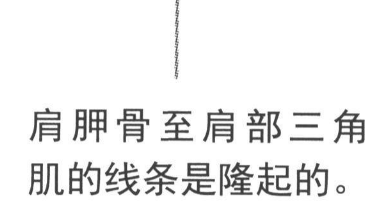


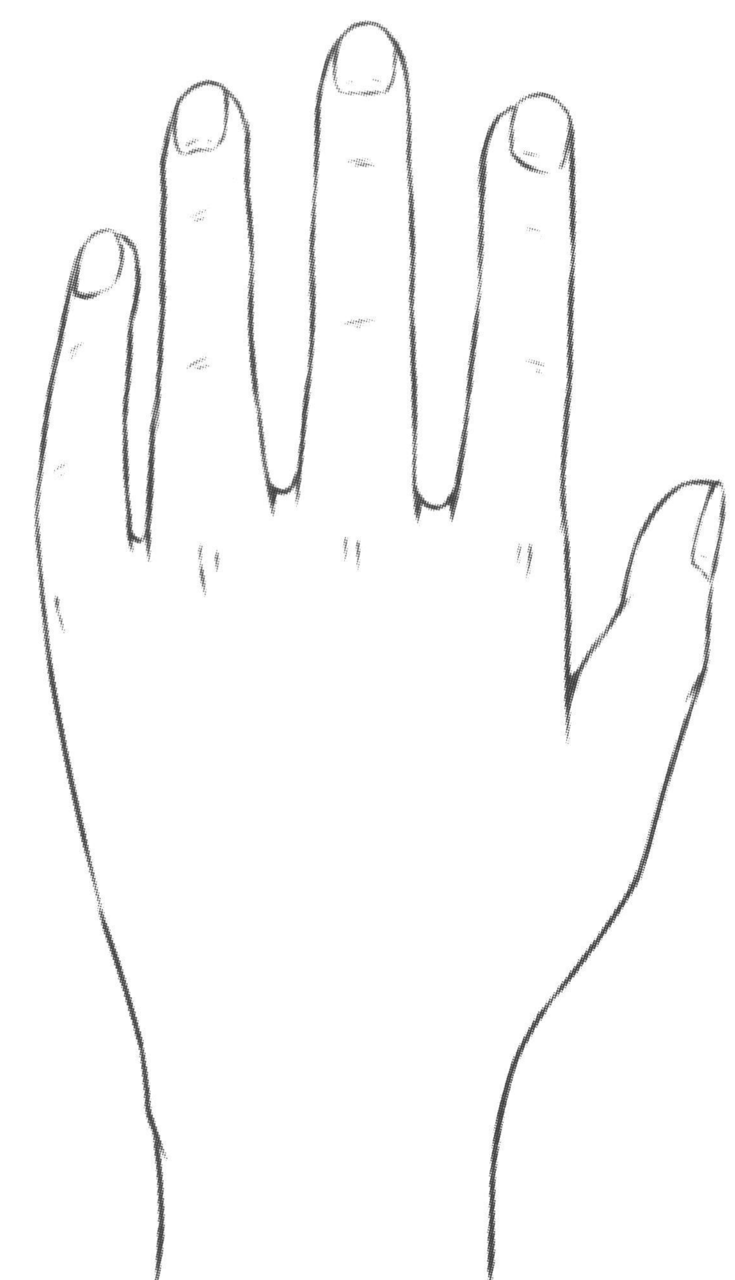
13 ~ 15 岁的腿臂

◀抬手思考

男性的腰部与肘部基本上是处在相同的高度，因此像这样抬起前臂时，肘部要略微高于腰部。为了使手能够触摸到下颚，左侧的前臂要朝向斜方。





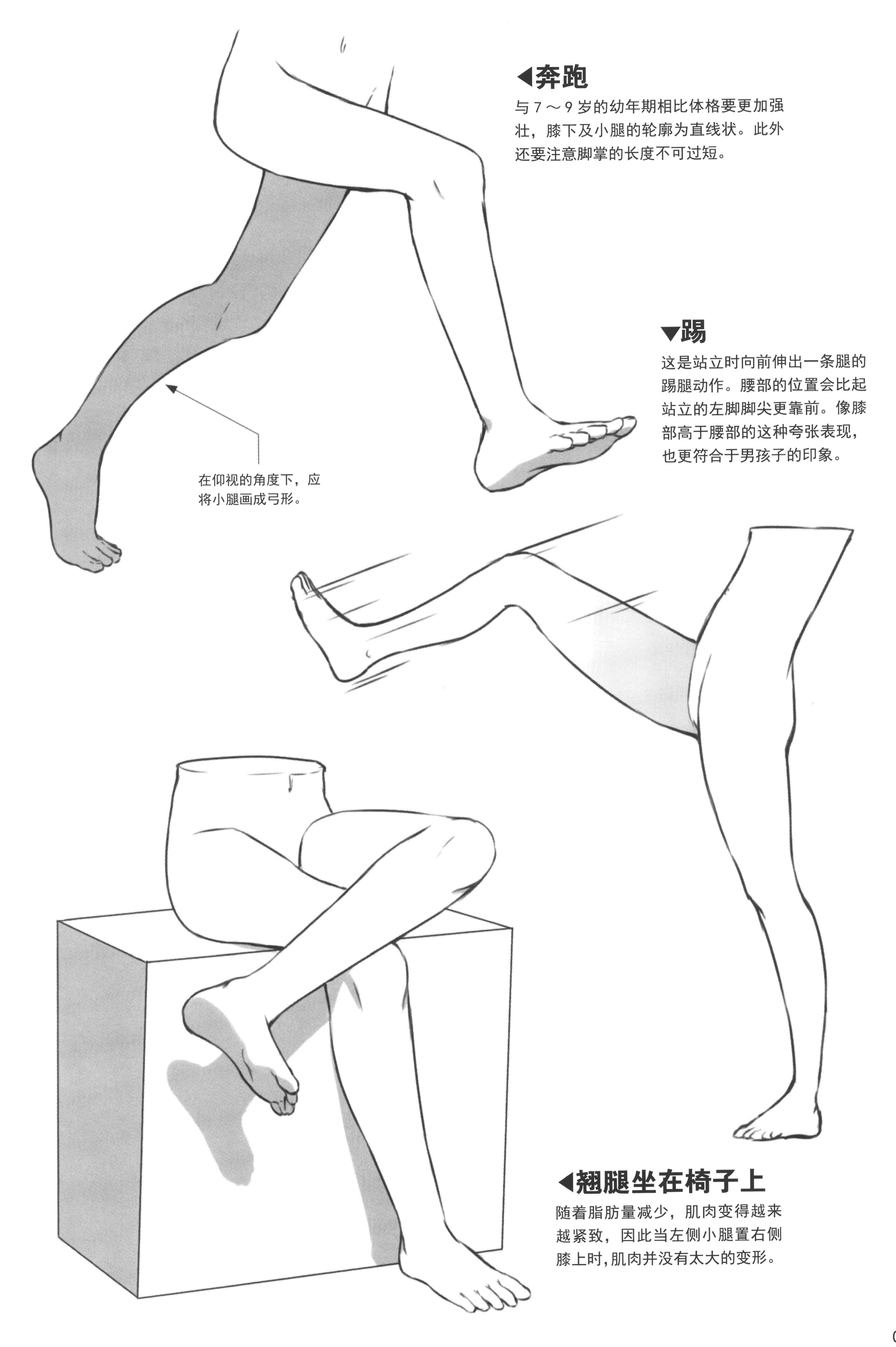


▶手掌

随着年龄的成长，手上的肌肉渐渐变薄，手背中的骨骼与筋腱浮现了出现。与成年男性的手已相当接近，在手指的关节处出现褶皱。

▲舒展身体

伸展手臂时，肩膀的三角肌会隆起。此外，肩胛骨下方不要刻画出清晰的线条，仅在肩部下方用淡淡的骨骼线条表现即可。



◀奔跑

与 7～9 岁的幼年期相比体格要更加强壮，膝下及小腿的轮廓为直线状。此外还要注意脚掌的长度不可过短。

▼踢

这是站立时向前伸出一条腿的踢腿动作。腰部的位置会比起站立的左脚脚尖更靠前。像膝部高于腰部的这种夸张表现，也更符合于男孩子的印象。

◀翘腿坐在椅子上

随着脂肪量减少，肌肉变得越来越紧致，因此当左侧小腿置右侧膝上时,肌肉并没有太大的变形。

13～15岁的脸

特征

头部的平衡与10～12岁时没有太大的变化，但脸颊的肌肉更紧致、由锁骨延伸出的脖筋线条更加清晰等，自幼儿时期起一直存在的脂肪大幅减少，整个面部轮廓的棱角更加分明。

▶正面



眼、鼻、嘴的平衡与10～12岁时无太大变化，但将眼睛画小一些更能表现出年龄稍大的中学生印象。

▶侧面

下颚的顶端较尖，自耳根至锁骨要绘画出清晰的脖筋线条。

▶斜面

抑制耳朵下方下颚角的弧度，利用棱角分明的轮廓来表现出男性的特点。

表情例

害羞
（14 岁）



爽朗的笑容
（13 岁）



怯懦哭泣
（13 岁）



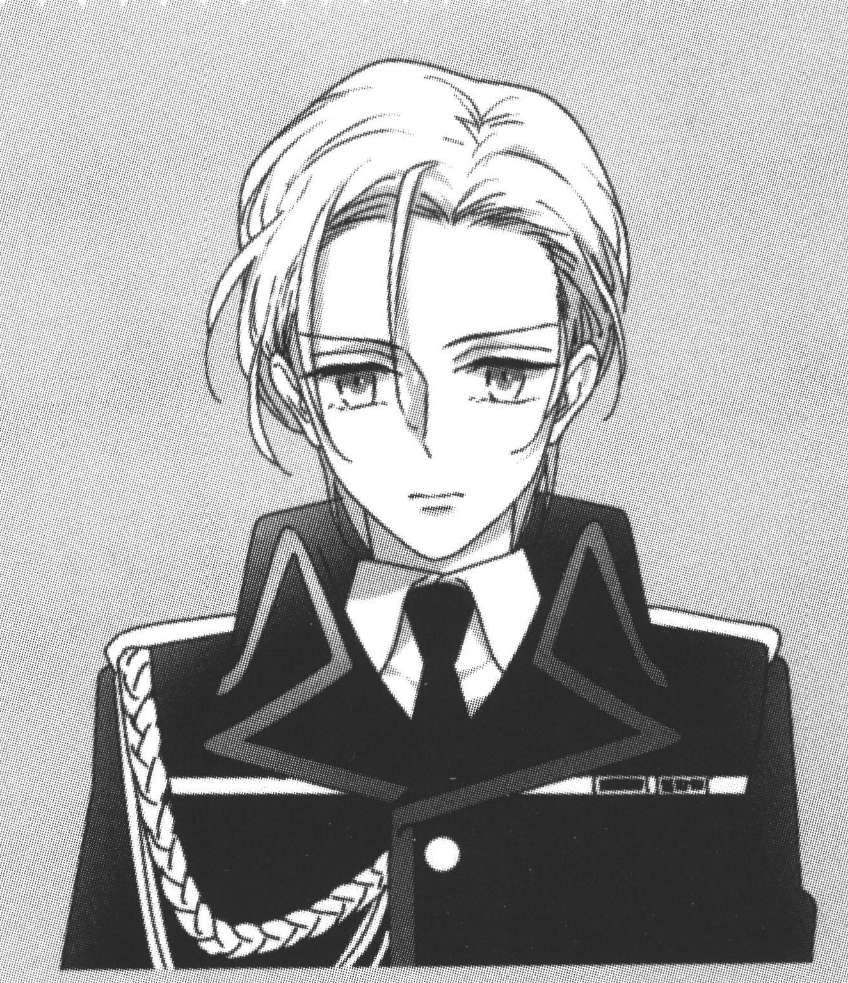
盯视
（15 岁）



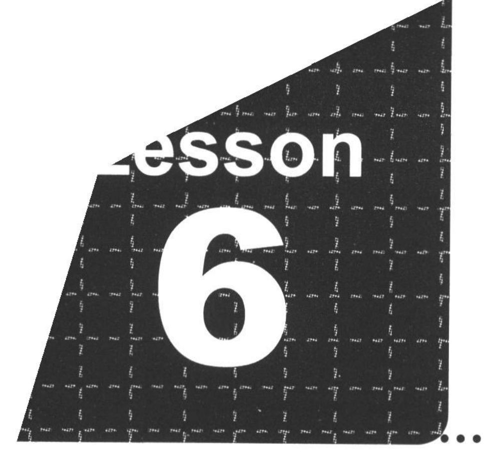
∴角色例∴



P. 57 顽皮少年



P. 89 少年将校



4 ～ 6 岁的体型（幼儿）

一般来说，大多数人都将年龄在 10 ～ 14 岁左右的少年称为正太，不过外表可爱的 6 岁以下的男孩，有时也会被看作是正太。那么这里就让我们逆转年龄，来看看 4 ～ 6 岁幼儿的体型。

全身图

▶正面

几乎没有紧致的肌肉，骨骼也不醒目，因此肢体的起伏很小，咋看之下都很难分辨肘、膝的关节位置。腰部也不是很明显，整个躯干呈筒状。

幼儿的头部看起来较大，相比之下脖子则显得很细。

腰部的收缩不明显，从胸部至腰部使用轻微弯曲的弧线画出轮廓即可。

由于骨骼尚未发育，因此脚背的面积很小。

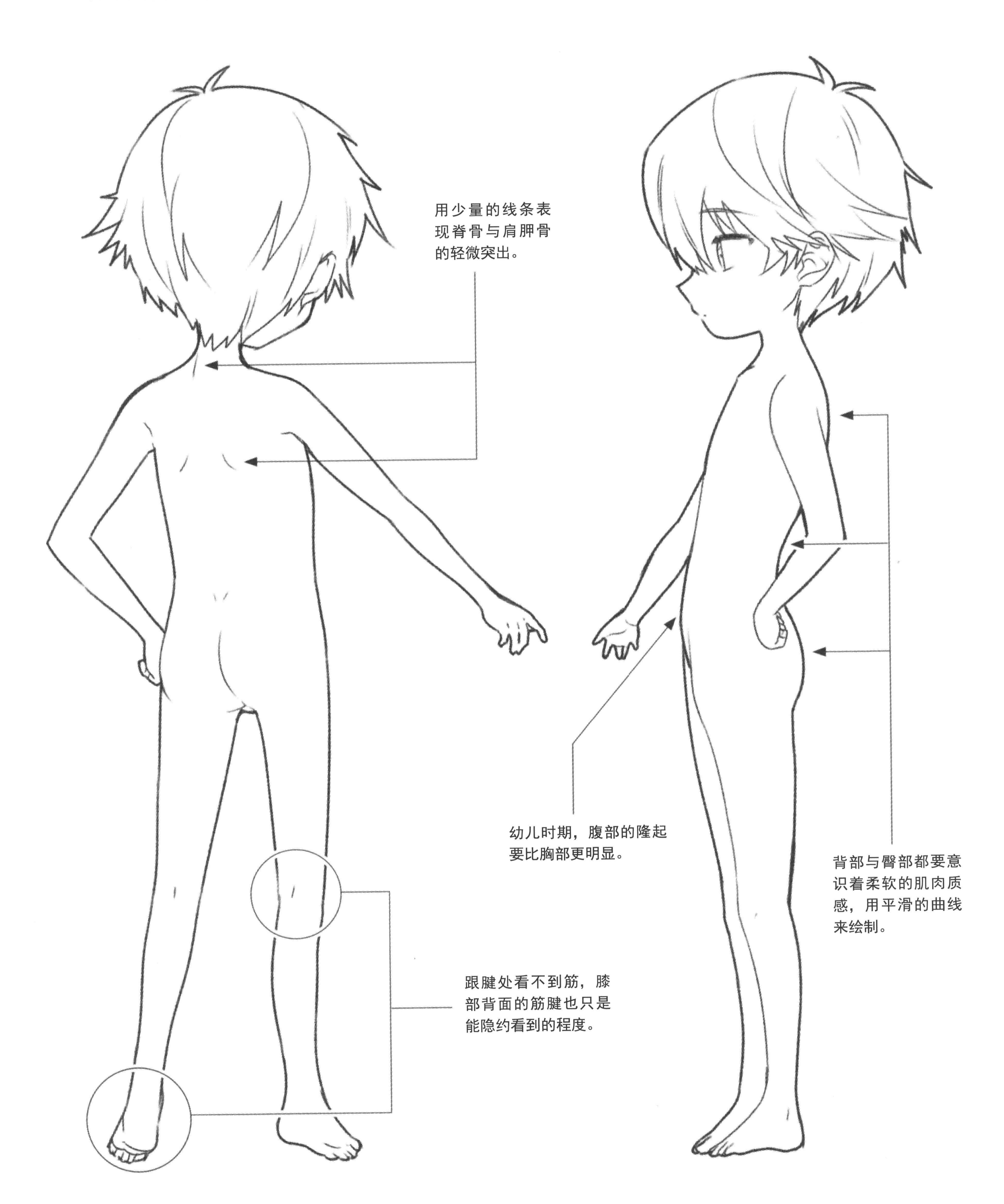
肘、膝关节的骨骼基本未反映在体表上，仅通过腿臂肌肉的隆起来表现出关节的位置即可。

▼背面

臀部有少量的肌肉，要用圆润的曲线画出柔软的感觉。虽然不如成人那样明显，但肩胛骨的隆起、尾椎骨与腰部背面的凹陷等还是会反映在体表上。

▼侧面

相比较大的头部，胸部、腹、腰部只有其一半左右的厚度。全身几乎没有棱角分明的地方，腹部、背部的轮廓都为平滑的流线型。



4～6岁的腿臂



◀欢呼

用力举起双手时，在腋下可以看到连接胸与臂的线条。肩宽只比脸部的宽度多一点点。

由于胸大肌并不发达，因此连接胸与臂的线条浅而短。

▶咬拇指

咬手指时的嘴唇应为前突的状态，因此在上唇与下唇处都添加上表现隆起的线条。

◀石头剪子布

由于尚未习惯手指的伸展，因此布时的小指与剪子时的中指略有些弯曲。此外，由于骨骼的突出并不是很明显，因此握拳时拇指的根部应为圆弧形。



▶坐在椅子上

因为腿太短，所以脚跟贴不到地面，必须得垫起脚尖。此外，由于骨盆尚未发育，因此腰部至臀部的线条没有起伏。

▲行走

腿部的肌肉尚不发达，再加上骨骼未发育，因此从大腿至脚尖都如同女孩子一般纤细修长。

▶脚尖

婴幼儿时期所没有的足弓逐渐成形，在拇趾根部与脚跟之间形成弓状的弧形。

4～6岁的脸

特征

相对于脸部来说头部显得较大，五官都集中于头的下半部分。成年男性的眼睛位于下颚至头顶 1/2 的位置，而幼儿则位于 1/3 的位置。即便是在幼儿的五官中，眼睛也显得特别大，因此在绘画时只要将眼睛画得大一些，便可使面容有稚嫩的印象。

▶正面

2/3

1/3

面部较小，眼与嘴的距离很近是幼儿脸部的最明显特征。

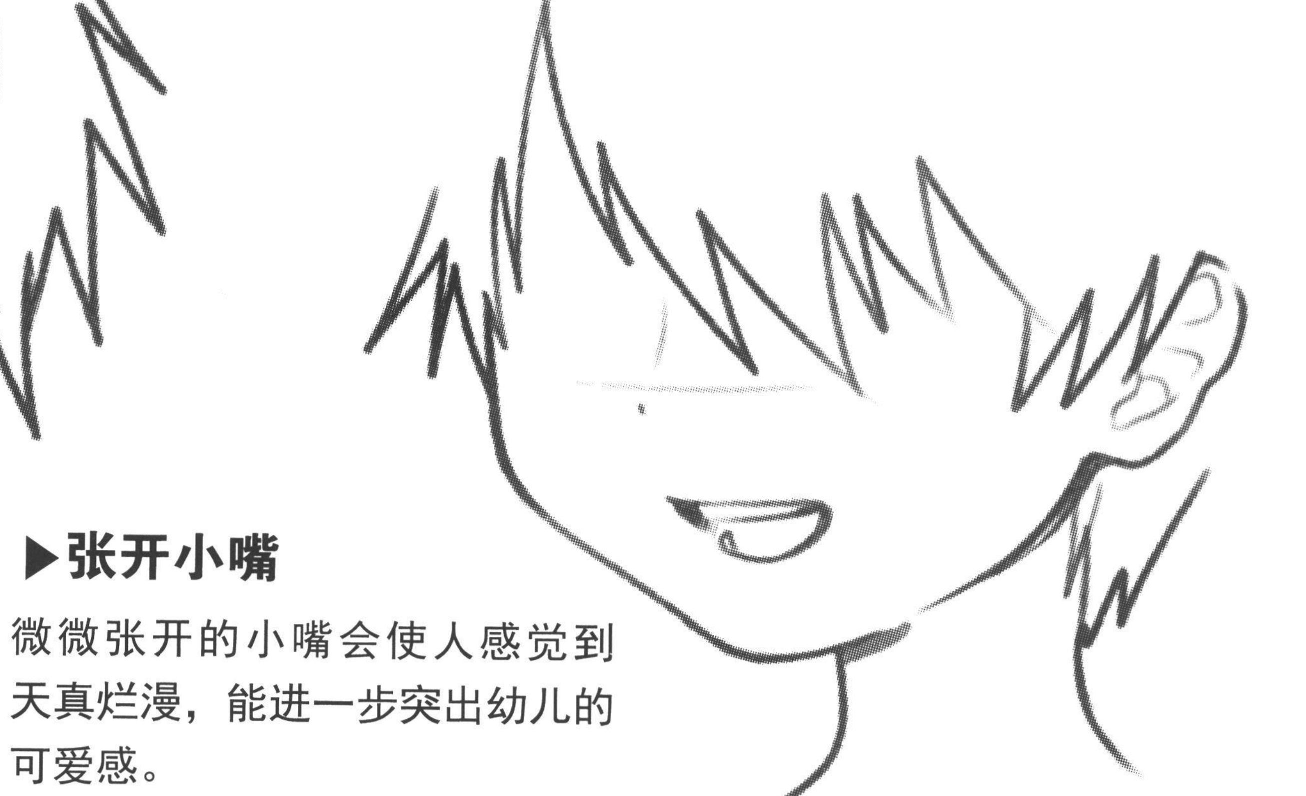
下颚很圆，脸部与下颚间轮廓线的倾斜，相比 7～9 岁时要更平缓。

▶侧面

由于下颚不发达，因此顶端呈圆形，顶端的位置比嘴唇更靠后。

▼斜面





▶张开小嘴

微微张开的小嘴会使人感觉到天真烂漫，能进一步突出幼儿的可爱感。

表情例

闹别扭
（5岁）





微笑
（4岁）



淘气的笑容
（6岁）



犯困
（4岁）



∴角色例∴



P. 72 超活泼男孩

P. 73 爱哭男孩



少年的绘画方法

这里将分 5 个步骤来介绍角色插画的制作过程。由于绘画的方法因人而异，因此此次一共参考了两位插画师的教程，大家可结合自己的画法来观摩。

脸部

Illust: 榊ルミヲ

❶ 雏形

决定大致的尺寸与面部的朝向。



通过十字线来表示面部角度与鼻梁的位置。

❷ 草图

简单画出面部的五官等细节。



在绘制性格开朗的角色时，要选择微笑的表情。

❸ 底稿

若草图阶段线条过多不易分辨的话，要在底稿的阶段对线条进行整理。表情相较于草图时显得更成熟了一些。

颈部略细一些，由此来留下少年的印象。

眉毛与眼睛接近一些，更能表现出男性五官端正的感觉。

❹ 线稿

为了使后期加工时更便利，要将量使线与线之间都紧紧连起来。不过魄力与韵味当然是最优先的。

头发略微舒展一些，能使角色的气氛显得更柔和。

❺ 后期

添加上色彩、阴影、高光。阴影不要太过细腻，要注意整体的协调。



头发部分的网纸，可能过刮除的手段来制造出光泽感。

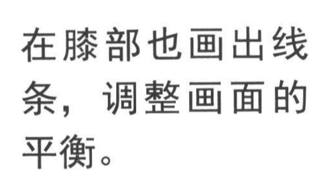
脖筋处也要添加阴影，由此来表现出立体感。

全身 Illust：榊ルミヲ

❶ 雏形

先画出代表头顶与地面位置的横线，这样可以更容易决定头部的大小与腰部的高度等。





在膝部也画出线条，调整画面的平衡。

❷ 草图

确定下服装与发型等印象。此次打算绘制一名手持可爱小熊玩偶的角色，因此选择了水手服。



下调雏形图层的不透明度，在上方新建图层绘制。

❸ 底稿

大致刻画出表情。如果在底稿的阶段画得太详细，那么描线时便会完全照搬，使线条失去生命力，因此不可以太过于细腻。

轻轻画出一条曲线，以此为参照绘制身体，可使印象更柔和。

❹ 线稿

结合人物的动感与透视感，刻画出头发的走向、服装的下摆，以及鞋带等细节。摆动的幅度会根据动作的大小与材质的重量、硬度等因素而有所变化。

服装内侧等阴影部分，在线稿的阶段可直接涂黑。

❺ 后期

与之前绘制“脸部”时同样，添加上色彩、阴影与高光。如果是黑白图，若整体都使用色调相近的灰色会容易显得单调，因此可在不破坏整体协调的前提下，通过黑白灰的色调变化来增加一些对比。





服装的部分整体为深色，因此头发选择了白色。

在小腿处添加上一些黑色，使整体显得更紧凑。

双人的构图 Illust:CoCoLo

❶ 雏形



大致决定人物与物品的配置，以及画面的角度。

此时不光要考虑角色，还要想一想该使用什么样的背景。此次将场景设定为学校内的庭院。

❷ 草图



画出一条细线，代表两人所坐的花坛。

大致确定好姿势。为了使少年萌点之一的膝盖更醒目，采用了由下向上的视角。

❸ 底稿



以从树荫间隙中照射下的光点、前景的鲜花、远景的校舍等为重点添加上背景。

为决定整体的气氛，又简单画出背景，并试着涂上颜色，逐一考虑画面的构成与色彩等，以确保整体的组合没有破绽。

❹ 线稿



在修正人物姿势的同时进行描线。描线时要特别注意身体中的圆弧形部分。线稿之后会用来填充上色，因此各部分一定都要为闭合的状态。如果是不擅于细致用笔或操作的人，建议还是不要刻画上过多的线条。

确定了需要涂黑的部分，可以线稿的阶段直接上色。

远景中不使用线稿可增加逼真感。

❺ 后期



树木与砖块的形状待后期阶段再来绘制。

以底稿中的色彩为参考上色加工。为保证效率，背景的上色等应控制在最小限度以内，不过面部等重要的部分则要多花些时间来用心绘制。通过加入落叶、光雾、镜头炫光等，能表现出更好的空气感。

适合正太的服装与物品

被称为“少年（正太）”的男孩子们，由于骨骼与肌肉还不是太发达，因此身体非常柔软，轮廓以圆弧形为主。想要使他们的身体线条更醒目，并且又想强调少年的气氛，那么“短裤”就是最好的选择。为角色穿上短裤，可突出小孩子充满无限活力的活泼印象。此外，这样的装扮也能露出被誉为正太萌点之一的“膝盖”。

当然除了短裤以外，还有许多可展现出少年魅力的服装与物品。比如幼儿时期可搭配罩衣、大型的玩偶，小学生可搭配制服、双肩书包、掌上游戏机等等。此外，手拿捕虫网可突出外内、淘气的印象，拿着书本则可表现出内向、文静的感觉等，也可通过物品来反映角色的性格。在绘制少年时，不要只单单留意角色的表情与发型，一定要在服装等其它方面也多下点工夫，这样才能最大限度引发出正太的魅力。





少年的绘画法

第2章 小学生、中学生篇



日常生活中的小学生们

现在孩子们从 6 岁起就必须要接受义务教育，通过学校的集体生活来学习各种经验，少年们在培养感性的过程中，自然也会流露出各种不同的表情。以下就让我们来看一看从低年级至高年级的日常生活中的小学生们。

◀新生

刚入学的新生由于心中有所不安，因此眉头下坠、嘴唇紧闭，表情显得有些紧张。同时也可在脸颊中添加上代表红晕的斜线，以表现出喜悦感。

年龄：6 岁

因紧张而眼睛微微大睁。

还不太习惯双肩书包，用手抓住背带。

新买的制服尺寸有些偏大，腿部与裤脚间有较大的间隙。

头发与服装朝着相同的方向摆动，以表现出动感。

腋下处的背带留出较大的间隙，以表现出顾不上书包滑落的慌张感。

小孩子用的长袜，上方一般都带有松紧。

▶迷糊鬼

因快要迟到而慌忙奔跑的小学生。八字形弯曲的眉毛，以及像是大叫般张大的嘴等表现出焦急感的表情是绘画时的要点。

年龄：9 岁

在绘制正面的奔跑动作时，采用透视的原理将伸向前方的脚画得更大一些，使后方的脚更小一些，看起来会更加美观。



◀饲育员

戴着眼镜，感觉非常细心的男孩子。姿势与站立时的举止很稳重，描绘出从容自然的感觉非常重要。

年龄：10 岁

▼派餐员

负责派发午餐的学生，为了保持卫生，烹饪服、帽子、口罩要一应俱全。注意烹饪服的尺寸要得体。

年龄：7 岁



▼内向少年

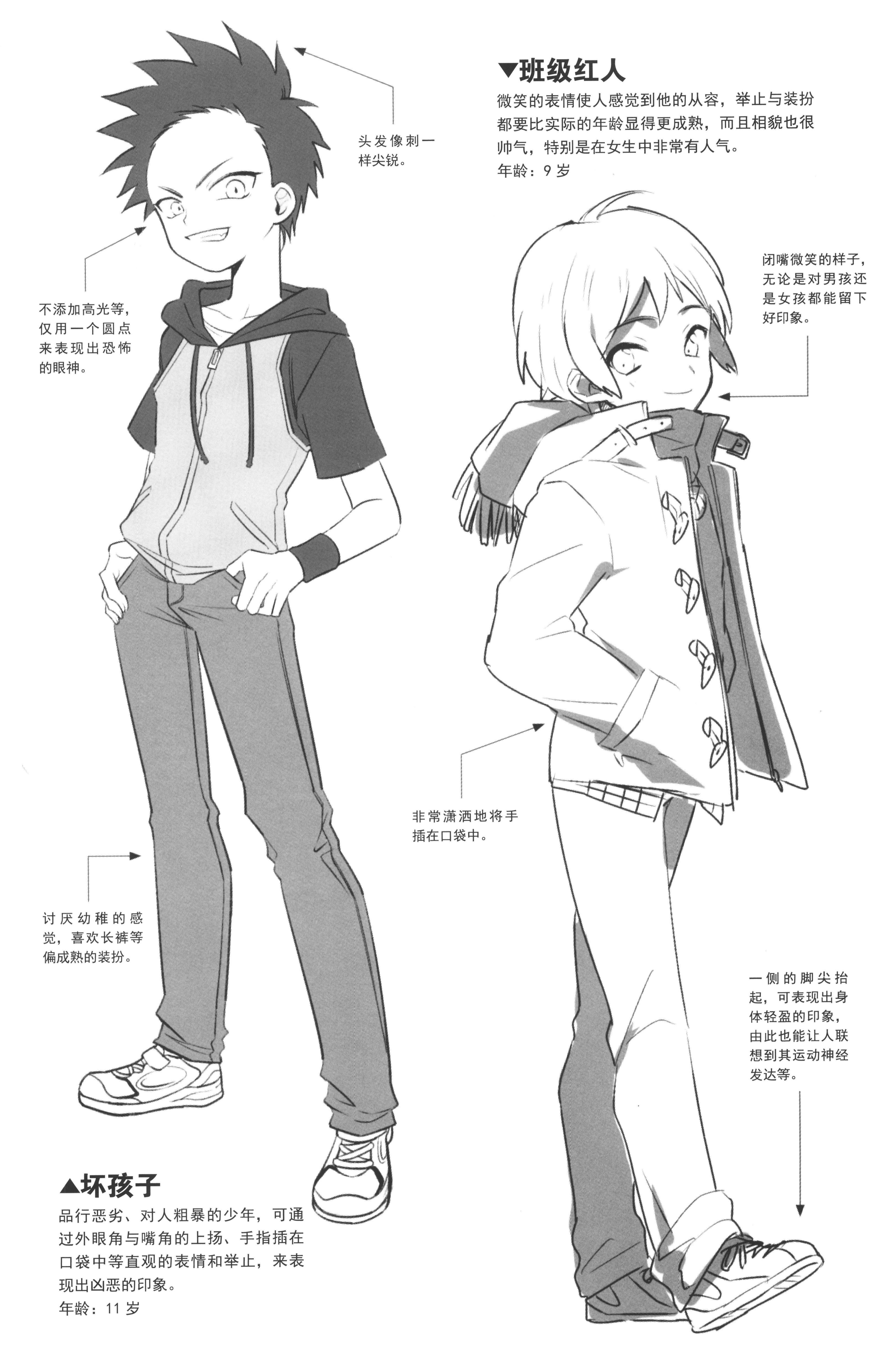
战战兢兢性格内向的男孩子，常常会做出双手触碰、双膝向内等含蓄的动作。由此也能表现出缺乏自信的感觉。

年龄：9 岁

▲乡村少年

身穿背心与短裤时，露出皮肤的面积较多，因此会给人健康外向的印象。绘画时要注意肩部的圆弧轮廓，利用线条表现出膝盖的突起。

年龄：11 岁



▼班级红人

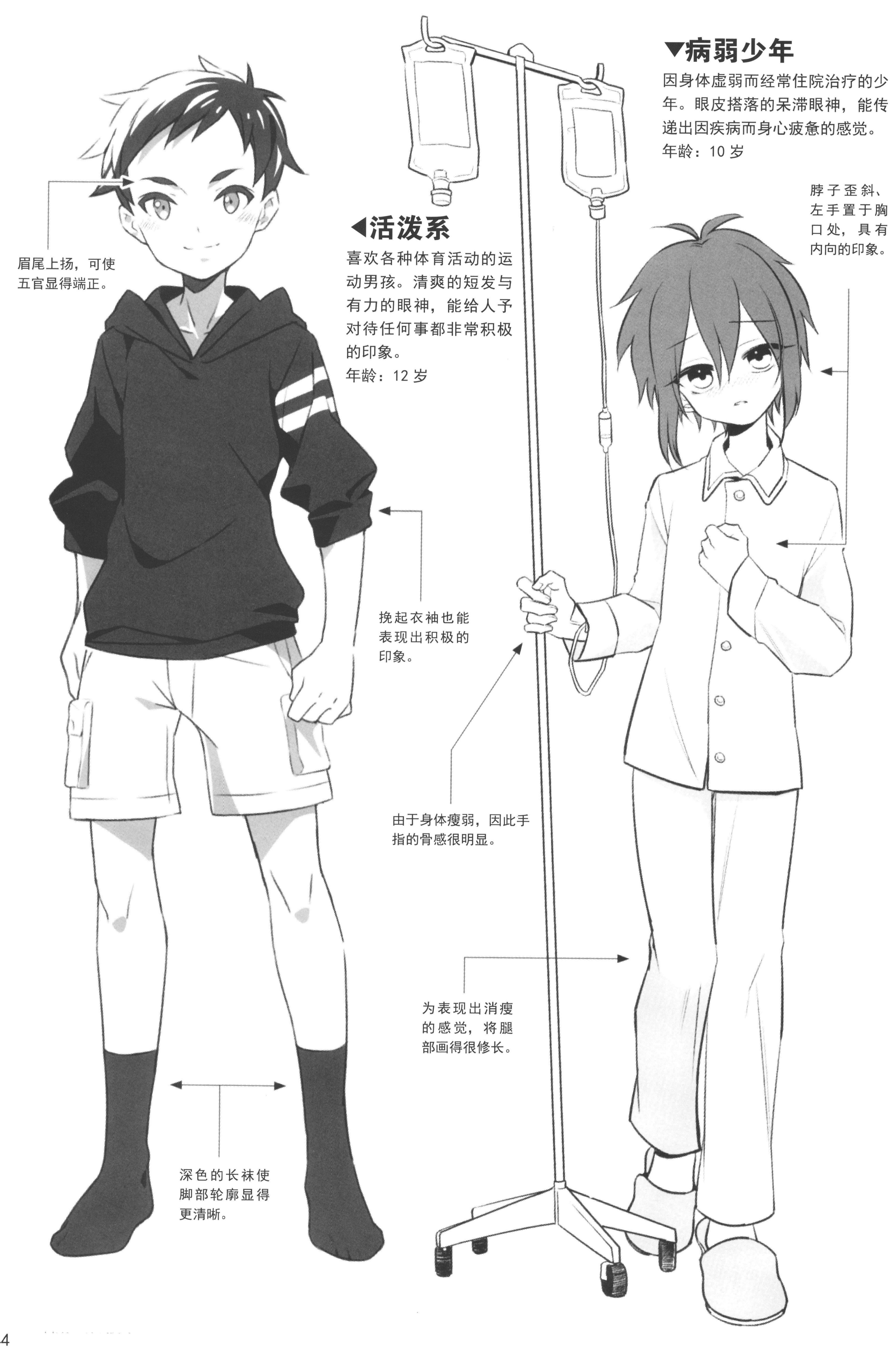
微笑的表情使人感觉到他的从容，举止与装扮都要比实际的年龄显得更成熟，而且相貌也很帅气，特别是在女生中非常有人气。

年龄：9 岁

▲坏孩子

品行恶劣、对人粗暴的少年，可通过外眼角与嘴角的上扬、手指插在口袋中等直观的表情和举止，来表现出凶恶的印象。

年龄：11 岁


▼病弱少年
因身体虚弱而经常住院治疗的少年。眼皮搭落的呆滞眼神，能传递出因疾病而身心疲惫的感觉。
年龄：10 岁
◀活泼系
喜欢各种体育活动的运动男孩。清爽的短发与有力的眼神，能给人予对待任何事都非常积极的印象。
年龄：12 岁
眉尾上扬，可使五官显得端正。
脖子歪斜、左手置于胸口处，具有内向的印象。
挽起衣袖也能表现出积极的印象。
由于身体瘦弱，因此手指的骨感很明显。
为表现出消瘦的感觉，将腿部画得很修长。
深色的长袜使脚部轮廓显得更清晰。



▼弟弟（泳装）

相差数岁的弟弟一方可通过温柔的笑容来表现出天真。与哥哥相比，肌肉与骨骼的起伏并不明显。

年龄：6 岁

▲哥哥（泳装）

来到海边玩耍的两兄弟中的哥哥。小学高级时期的体格已经有所成长，因此在绘画时要意识到肋骨与上半身的肌肉。

年龄：10 岁

与弟弟相比眉毛的位置有些靠下，由此能表现出作为兄长更加沉着的印象。

嘴巴微微张开，露出天真烂漫的笑容。

使鞋子的脚踝处略细一些，看起来会更有型。

虽然不明显，但还是要意识着骨骼的隆起来绘制腿与膝的线条，这样才能表现出立体感。

▲双胞胎兄弟（左侧哥哥、右侧弟弟）

这是身着相同制服的双胞胎兄弟。虽然外貌相同，但仍可通过表情、头发的走向、细微的举止等来表现出差异。

年龄：8 岁



绘制双胞胎的最简单方法，就是以镜像的方式将两人的发型左右翻转。当然即便是眼、鼻、嘴等部位的形状相同，也可以通过表情的差异来加以区别。

情景插图



新生：Case1

◀活泼系

新生的魅力就在于活泼与天真。通过朝上笔直伸出手臂来表现出活力。

新生：Case2

▶上课中

手中所持的教科书，与身体相比较画得略大一些，可使少年显得更可爱。在头部周围画上飞溅的汗滴，将张开的小嘴画于面部的下侧，能够传递出焦急的心情。

派餐员：Case1

▶搬运沉重的大锅

努力将差不多有半人大的锅搬到教室中的样子。仅上半身微微向前倾。



迷糊鬼：Case1

◀平地摔

在表现跌倒的样子时，描绘出身体大幅向前倾斜的瞬间要具印象。为表现出速度感，还描绘出书本、笔袋从书包中飞出去的样子。



饲育员：Case1

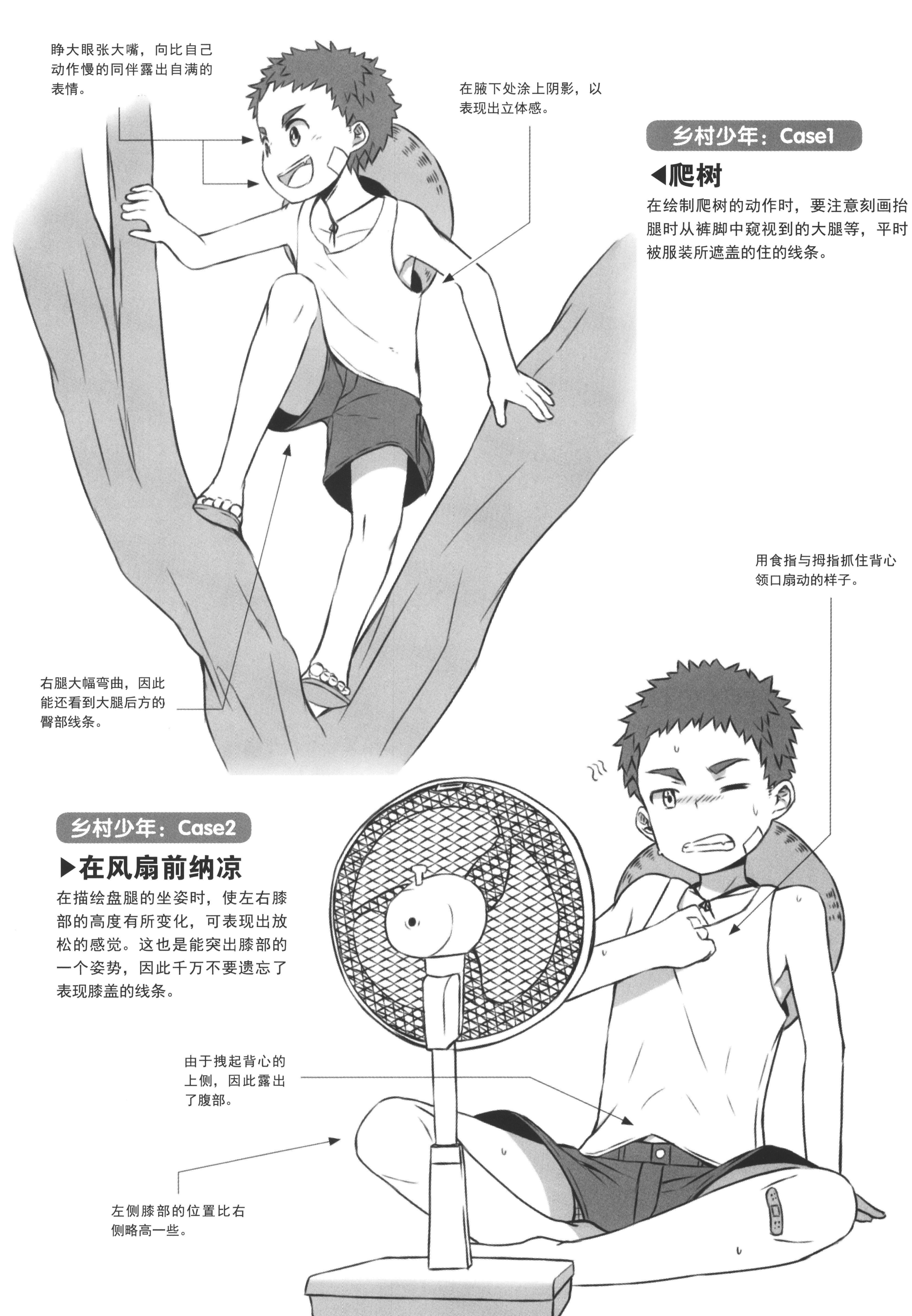
◀照料小兔子

这是为学校中饲养的小兔子喂食的情景。即便是非常认真的孩子，在面对自己喜欢的事物时也会流露出可爱的表情。膝盖紧贴身体蜷坐的姿势也是重点。

饲育员：Case2

▶追赶逃脱的小兔子

这追赶从兔舍中逃走的小兔子的情景。通过预料之外的事情，来表现出小孩子手忙脚乱的样子。平日里非常冷静的角色，也可通过偶尔慌乱的样子，来表现出与平时截然不同的反差萌，由此来提升魅力。



乡村少年：Case1

◀爬树

在绘制爬树的动作时，要注意刻画抬腿时从裤脚中窥视到的大腿等，平时被服装所遮盖的住的线条。

乡村少年：Case2

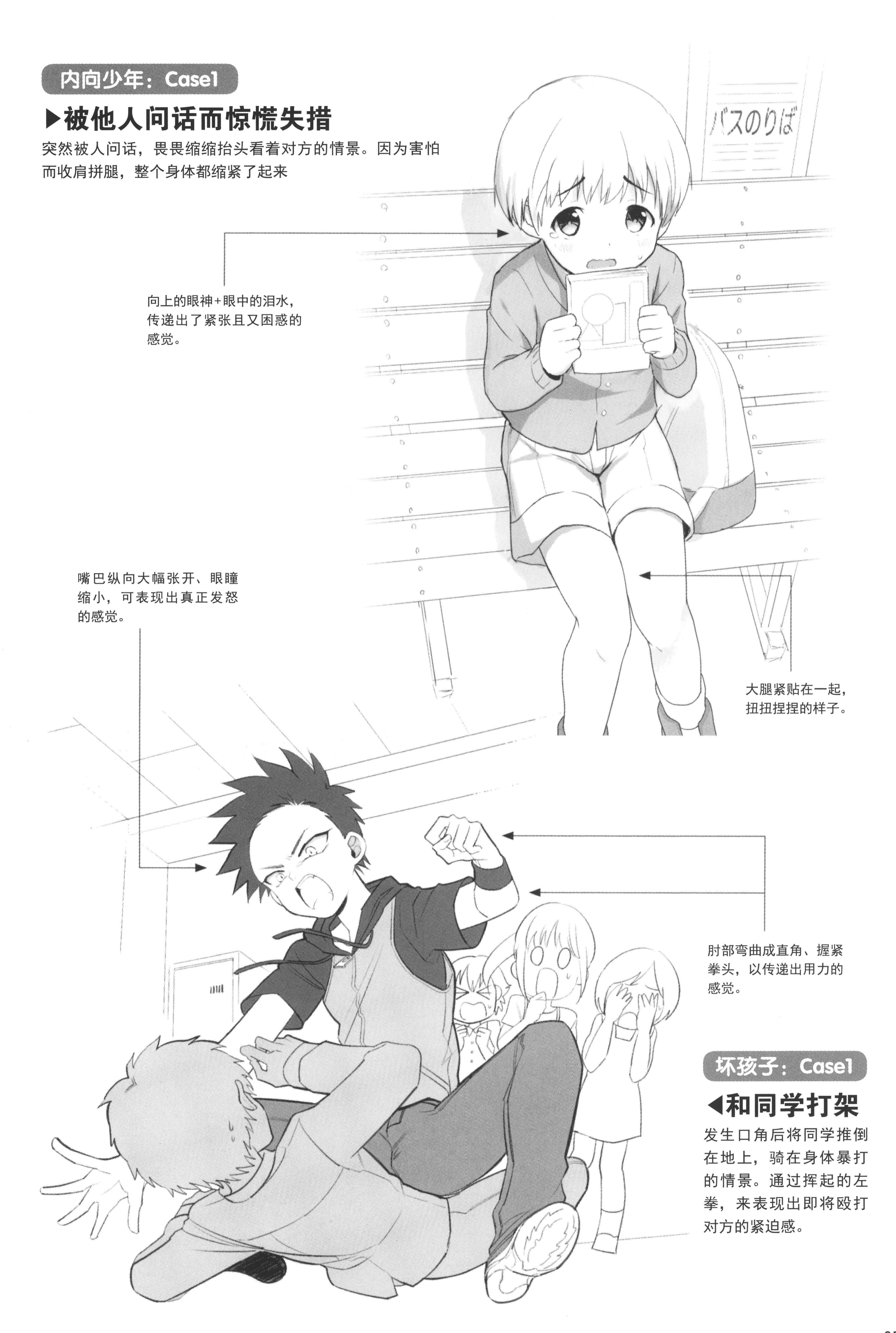
▶在风扇前纳凉

在描绘盘腿的坐姿时，使左右膝部的高度有所变化，可表现出放松的感觉。这也是能突出膝部的一个姿势，因此千万不要遗忘了表现膝盖的线条。

内向少年：Case1

▶被他人问话而惊慌失措

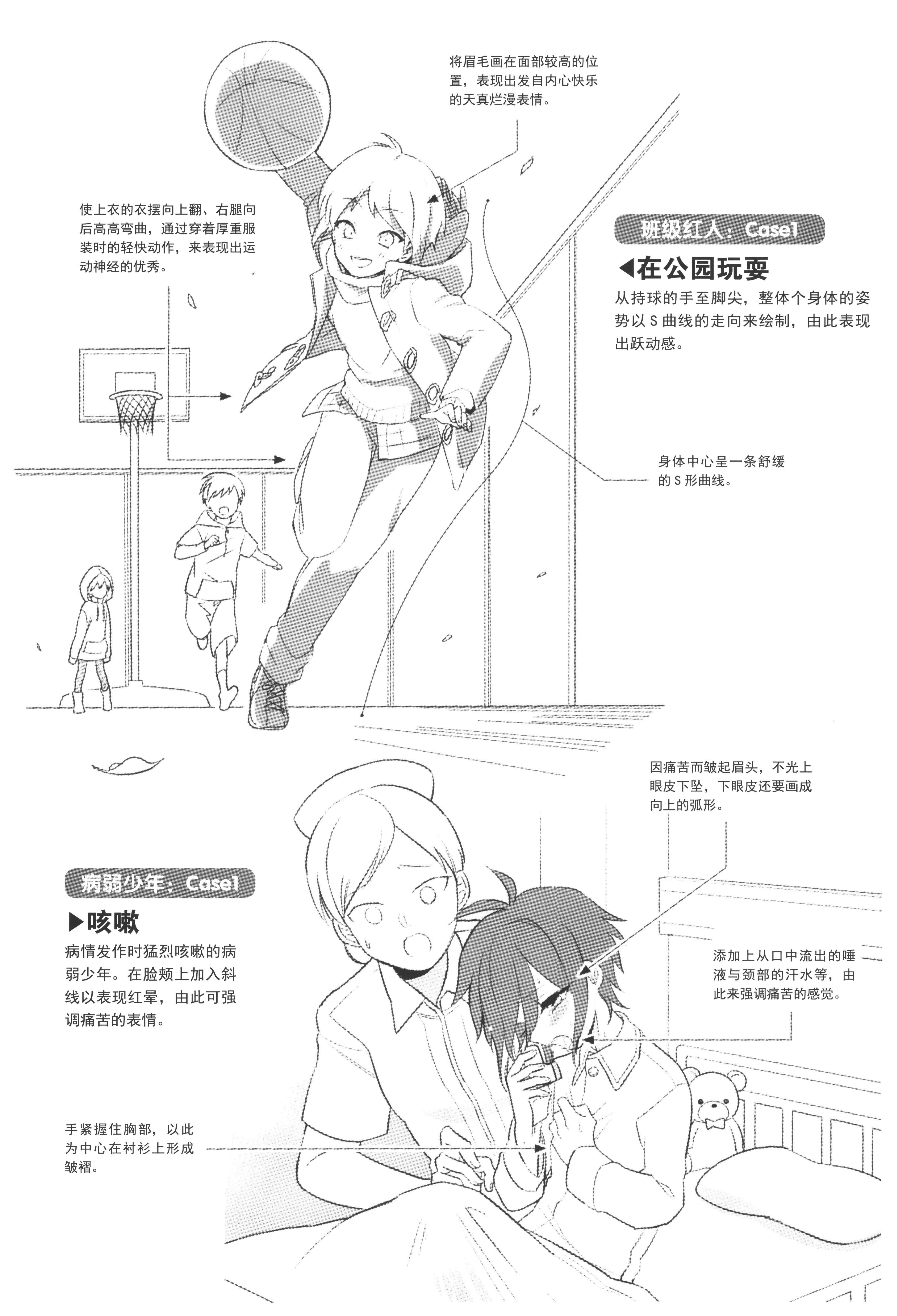
突然被人问话，畏畏缩缩抬头看着对方的情景。因为害怕而收肩拼腿，整个身体都缩紧了起来



坏孩子：Case1

◀和同学打架

发生口角后将同学推倒在地上，骑在身体暴打的情景。通过挥起的左拳，来表现出即将殴打对方的紧迫感。



班级红人：Case1

◀在公园玩耍

从持球的手至脚尖，整体个身体的姿势以S曲线的走向来绘制，由此表现出跃动感。

病弱少年：Case1

▶咳嗽

病情发作时猛烈咳嗽的病弱少年。在脸颊上加入斜线以表现红晕，由此可强调痛苦的表情。


活泼系：Case1
▶打游戏
这是玩掌上游戏机时的样子。由于精神过于集中，而面部下意识地贴近屏幕，上身有一点向前弯曲。
由于上身前倾，使上衣的腹部挤压出皱褶。
张大嘴会有淘气的印象。要将嘴的大小抑制到比棒冰略大一些的程度。
通过盘起单腿的姿势，来表现出男性的随意感。
搭落着腿而坐的姿势会表现出放松的印象。膝部的弯曲大约在120度左右。
活泼系：Case2
▲吃冰棒
穿着背心、吃着冰棒的夏日清凉一刻。身穿清凉的服装可以增加皮肤的露出度，使身体的轮廓更加醒目。



泳装兄弟：Case1

◀海中潜水

潜入海中四处探索的兄弟。哥哥小心地保护着弟弟，显得非常可靠。

哥哥非常享受，弟弟的表情则显得有些害怕，使兄弟之间的个性对比更强烈。

脚趾朝向下方，表现出水中漂浮的感觉。

与潜水时要反，弟弟摊开双手，显现出与年龄相符的活泼感。

泳装兄弟：Case2

▶水面嬉戏

这是在海边玩耍的情景。由两人快乐的表情，传递出安定的气氛。



臀部的肌肉尚不发达，要使用舒缓的弧形来绘制。



双胞胎兄弟：Case1

◀悄悄话

弟弟向哥哥一方探出身体说悄悄话的情景。使双方的脸贴近，能表现出亲密友爱的气氛。

双胞胎兄弟：Case1

▶外出购物

这是母亲让他们帮忙买东西，于是两一同走在街上的样子。先画出两个角色本身，再刻画牵住的手，绘制起要更加容易。

Lesson 2 多愁善感的中学生们

在 12 至 15 岁的中学期间，基本上所有的男孩子都会迎来第二次性征，从而进入青春期。逐渐成熟的男性体格、对于异性的意识、叛逆情绪等，都会使中学生的表情更加复杂。



◀年级委员长

处事稳重、默默从事着班级工作的委员长型角色，无论是服装还是举止，都要表现出认真严谨的一面。

年龄：14 岁

▶叛逆少年

这是处于叛逆期的少年。上眼皮下坠的蔑视眼神与无表情的面部，都会表现出让人难以接近的气氛。

年龄：14 岁


◀青春期男子
这一时期的男孩子会开始变得在意周围的目光。可通过使用了发蜡的光泽头发、解开衬衫领口钮扣、一本正经的表情等要素，来表现出在意自己外表的感觉。
年龄：13 岁
若过于露骨地表现出很有智慧的样子，则反而会有不够机灵的印象，不过这也能表现出与年龄相符的可爱感。
毛衣的袖口比上衣袖口更长、衬衫的衣摆露出等，表现出在着装方面我行我素的感觉。
为了显得更酷，只将拇指插在裤袋中。
像低腰裤般垂下皮带尖，也能传递出服装随意的感觉。
描绘出因挽起衣袖而弄得皱巴巴的制服，能显露出小孩子一般的性格。
上衣与裤子整齐穿戴，会表现出认真的印象。
▲眼镜男子
在动漫作品中，精通电脑、手机等电子设备，善于搜集情报的大多都是这样的眼镜男子。得意的笑容与用手指向上推眼镜的动作，能表现出其智慧、可爱的一面。
年龄：14 岁
▶顽皮男子
表里不一的顽皮男子，在服装随意这一点上与青春期男子很相似，但又会做出诸如用手指蹭鼻子、分开双腿手叉腰间等，像是小孩子般随意自然的动作。
年龄：14 岁

情景插图

叛逆少年：Case1

◀推开他人的手

这是同学出于善意想要伸手接近，却被其一把推开的情景。虽然内心并无恶意，但就像是一只孤傲的狼一样，露出恫吓的眼神。



眉头向下像是有些愤怒，露出希望对方不要接近的凶狠眼神。

从敲击玻璃的手部处画出呈放射状延伸的线条。由于手部非常用力，因此连骨骼都突了起来。

眉尾上扬，眉间紧皱在鼻根处形成皱纹，由此来表现出感情爆发的样子。



叛逆少年：Case2

▶发泄心中愤怒

无法抑制内心的愤怒，挥拳敲碎玻璃的少年。意识着不善于控制感情的耿直感，描绘出面部及手部都非常用力的感觉。



年级委员长：Case1

◀贴告示

贴东西的位置比视线要略高一些，因此背部微微向后仰，在绘画时要特别注意腰部的弯曲。

青春期男子：Case1

▶收到情书

平时装作满不在乎，而一旦真正收到了情书时，却惊慌失措的青春期男子。要注意同时描绘出吃惊与害羞的两种表情。

青春期、顽皮、眼镜男子：Case1

◀在快餐店闲聊

正说到青春期男子收到情书这件事的男子们。取笑对方的顽皮男子、被捉弄而面露不满的青春期男子、出神看着两人的眼镜男子，三人都流露出不同的表情。

在眼角画上眼水，以表现笑到停不下来的感觉。

眉头下坠、眼睛半睁，紧盯取笑自己的男子。

眉毛呈八字形、嘴巴微微张开的无奈表情，有着在一边旁观的印象。

青春期、顽皮、眼镜男子：Case2

▶友人家里的鉴赏会

在眼镜男子家里一同观看羞羞的动画片的男子们。眼镜男子很得意、顽皮男子津津有味，青春期男子则难掩内心的动摇，通过口形等表情的变化，分别表现出了各自不同的个性。



面带自满的表情将手放在青春期男子的肩上，本人的脸上则流下汗水，表现出心跳的样子。

对任何事物都放得开，眼睛紧紧盯着屏幕，通过张开的嘴与紧握遥控板的手来表现出紧张感。

顽皮男子靠在眼镜男子双腿之间的样子，能表现出男性之间的随意感觉。

描绘出手部用力紧握的样子，能表现出内心非常动摇的感觉。

Lesson 3 努力锻炼的学生们

学校生活并不都是在教室里的，锻炼身体的体育运动也是一个重要的组成部分。那么接着就要来看看中小学生们参加棒球、足球、篮球等体育活动时的样子。

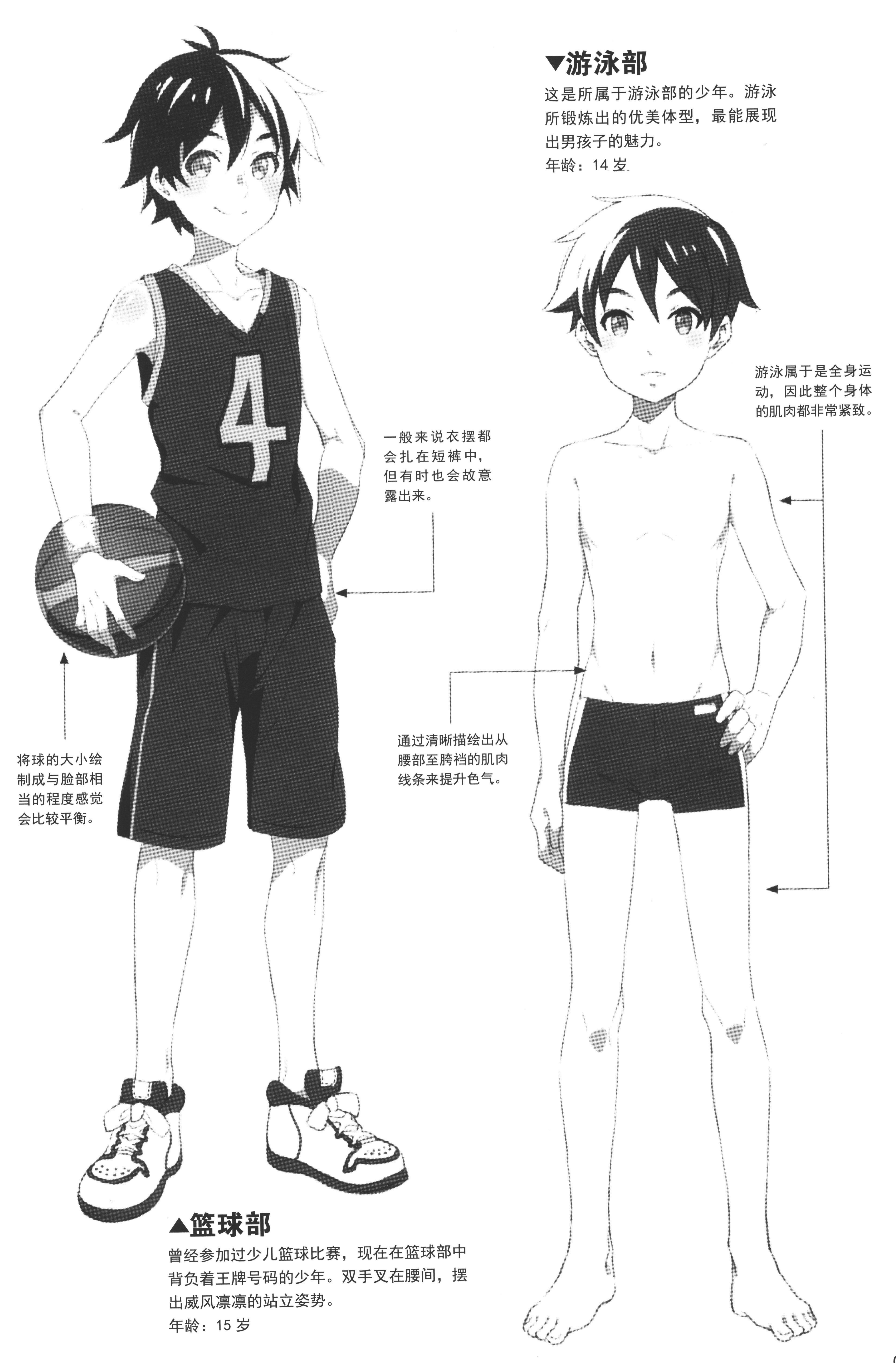



▶足球部
活泼的足球少年，可通过睁大眼、张大嘴的爽朗表情，以及自信的姿势来表现。仔细刻画出小腿肚的隆起，能更好表现出腿部肌肉发达的感觉。
年龄：13 岁
眉毛的位置较高，嘴角的部分上扬，流露出自然的微笑。
以近似于直线的线条绘制出小腿肚，表现出经过锻炼的肌肉质感。膝盖骨利用由大腿部分延伸出的线条加以刻画，也更符合男性腿部结实的印象。
▼空手道部
通过紧闭的嘴唇、眉头向下的认真表情 ，以及汗水等，传递出专注于练习的威风印象。
年龄：12 岁
画上些流出的汗水，以传递出努力练习，甚至未注意到流汗的专注气氛。
眉毛与上眼皮贴近，露出充满男子气魄的认真眼神。

▼游泳部

这是所属于游泳部的少年。游泳所锻炼出的优美体型，最能展现出男孩子的魅力。

年龄：14 岁



▲篮球部

曾经参加过少儿篮球比赛，现在在篮球部中背负着王牌号码的少年。双手叉在腰间，摆出威风凛凛的站立姿势。

年龄：15 岁

情景插图

棒球部：Case1

▶在投手丘上交谈

捕手走到了投手所在的投手丘上，两人头部靠近，正相互讨论着战术。

视线都朝着对方的脸。

相比起呆板的直立，使膝部稍稍弯曲一点的自然动作，看起来会更加美观。

球并非圆形，而要画成椭圆形，由此来表现出速度感。

眼睛笔直盯着前方的目标。

通过多重细线表现出投球后瞬间的手脚，由此来增加跃动感。

棒球部：Case2

◀全力投球

用尽全力挥舞手臂将球投出的投手。上身大幅向前倾斜，由此表现出强大的魅力。



棒球部：Case3

◀飞身接球

飞身在地面上滑行接球的捕手。请注意胸品撞上地面，冲击使面部有所扭曲的样子。

棒球部：Case4

▶比赛胜利

比较胜利后欢呼庆祝的众人。描绘出喜悦时的舒缓表情，以表现出少年的稚嫩与天真。

足球部：Case1

▶整理鞋带

坐在地面整理鞋带时，弯曲的腿部与手臂形状是重点。勿光注意膝盖，还要意识到肘部的突出、骨骼的凹凸等体表的起伏。



足球部：Case2

◀射门

这是看起来非常酷的临空抽射动作。右腿牢牢地踏着地面，踢出球瞬间的左腿自膝部以下要描绘成水平的状态。



空手道部：Case1

◀比赛

这是转身踢腿时的情景。脚部触碰到对方肩膀左右的高度，可使动作看起来更有观赏性。右臂抬至水平的高度，以便保持住上半身的平衡。

空手道部：Case2

▲呈大字形躺下

平躺的姿势加上凌乱的服装，能传递出刚才练习的激烈程度，以及练习结束后的解放感。从上衣的门襟间隙中可以看到腹部时，不要忘记刻画锁骨与胸板的线条。

篮球部：Case1

◀投三分球

这是高高跃起准备投三分球的少年。由于是在跳跃中，因此要刻画出发尖漂浮的动感。



篮球部：Case2

▲中场休息

中场时各自休息放松的众人。通过每个人不同的行为举止，也可以表明各自的性格。

游泳部：Case1

▶换衣服

这是在社团活动前，与友人一边聊天一边换衣服的情景。在皮肤上刻画晒痕，能进一步强调夏天的印象。



游泳部：Case2

◀休息

在社团活动过程中，从泳池中爬出坐在池边聊天的样子。身体及视线朝向中央，以表现出整体的统一感。

青春期、顽皮、眼镜男子：Case3

◀马拉松大会

在多人构图时，为了使各角色的个性一目了然，表现肢体动作以及视线的明显差异非常重要。这里就要看看如何使三人差别化。



班级红人：Case2

▶翻身上杠

单腿蹬地后翻身体上杠时，蹬地一侧的腿会笔直抬起，而另一条腿则弯曲着紧随其后。在此构图下，小腿肚、大腿、膝部等腿部各处都会格外醒目。



少年的绘画法

第3章 幼儿篇

Lesson 1 天真无邪的小孩子们

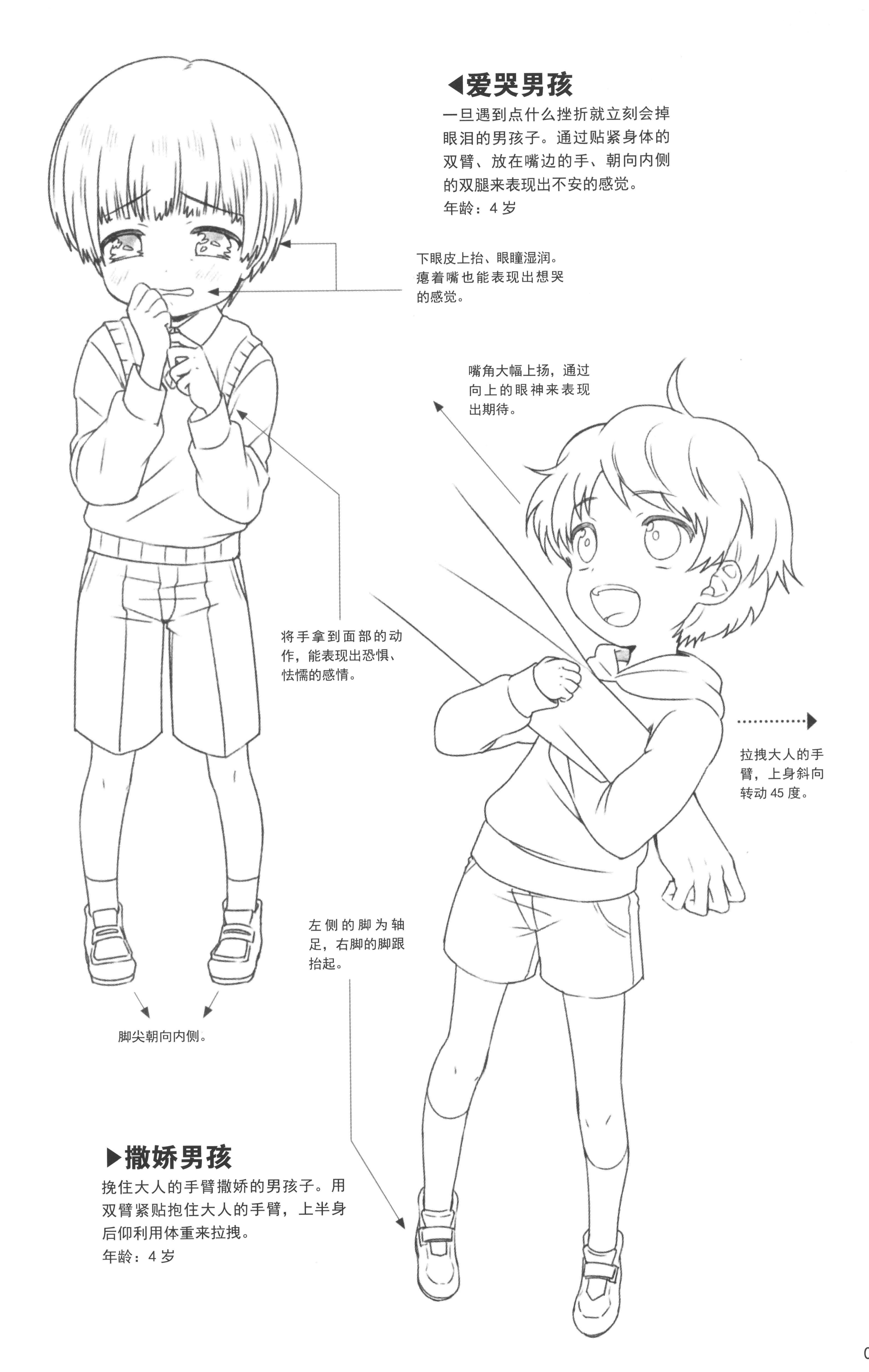
接下来让我们聚集于第一次远离父母参与集体生活的幼儿园时代。对于任何事物都充满好奇的他们，常常都会露出天真无邪的表情。在绘制时要表现出无论做什么事都很可爱的感觉。



◀爱哭男孩

一旦遇到点什么挫折就立刻会掉眼泪的男孩子。通过贴紧身体的双臂、放在嘴边的手、朝向内侧的双腿来表现出不安的感觉。

年龄：4 岁



▶撒娇男孩

挽住大人的手臂撒娇的男孩子。用双臂紧贴抱住大人的手臂，上半身后仰利用体重来拉拽。

年龄：4 岁



◀开朗的大班男孩

小孩子的成长非常迅速，仅仅一年的时间也会有很大变化。身体的轮廓会出现一些起伏，身高要增至 5 头身左右。

年龄：5 岁

▼喜爱动物的男孩

身体相互倚靠，表现双方从心底里信赖对方的幼儿与狗狗。与大型动物在一起时，能使娇小的身体更加醒目。

年龄：6 岁

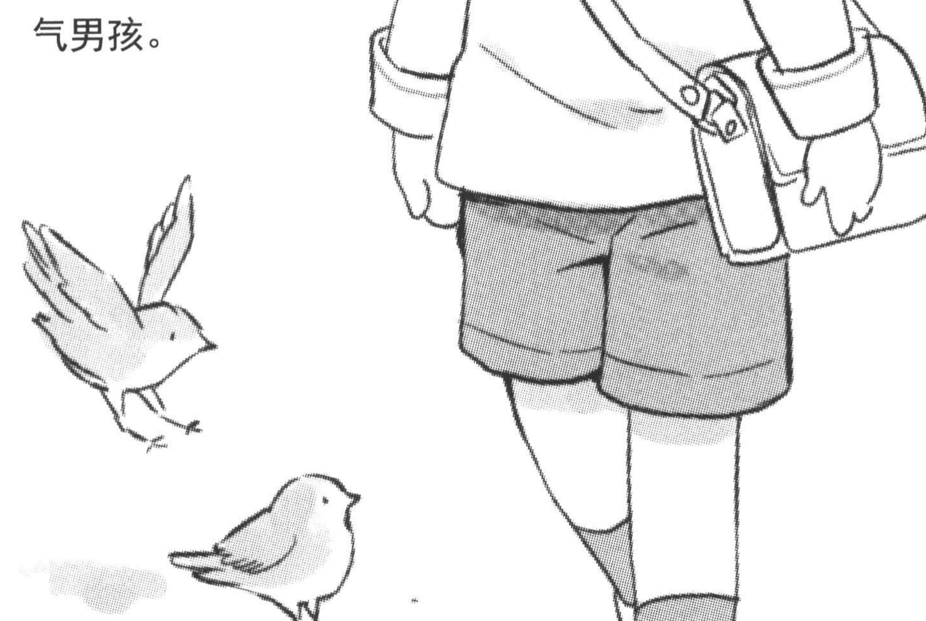
幼稚园篇

超元气男孩＆腼腆男孩：Case1

◀到园

早晨在去幼稚园的路上，超元气男孩看到腼腆男孩后上前打招呼的情景。通过2人不同的表情与身体动作，来强调各自的个性。

腼腆男孩的上眼皮下坠，一幅没睡醒的样子。超元气男孩则瞪大眼睛，由此来描绘出性格的对比。



为表现出腼腆的感觉，动作只在最小限度内，只有面部朝向超元气男孩。

双臂向斜后方展开，像是企鹅一样奔跑，由此来强调活泼感与可爱感。

跨包向上弹起，以表现出活泼奔跑的气氛。

超元气男孩＆腼腆男孩：Case2

▶琴键口琴课

正在演奏琴键口琴的两人。在做相同事情的时候，可通过手的位置与坐法来表现性格的差异。通过左右分开双腿坐在地上等姿势，也可强调幼儿身体的柔软。



为了让吹口与嘴巴紧紧接触，用一支手支撑住。

脚尖朝向侧面。



上身前屈，将背部画为舒缓的弧形。


超元气男孩 & 腼腆男孩:
Case3
◀吃午饭
看到都是自己爱吃的东西时非常开心的超元气男孩，与默默享受午餐的腼腆男孩。相比起筷子，叉子、勺子等简单易用的餐具更能传递出手脚略显笨拙的印象。
眼睛放光、张大嘴巴，非常感动的表情。
将嘴画成波浪状，以表现出咀嚼的感觉。
超元气男孩 & 腼腆男孩:
Case4
▶睡午觉
到了午睡的时间，完全没有睡意的超元气男孩找腼腆男孩闲聊的情景。同盖一条毛巾，表现出两人亲密的气氛。
通过在毛巾上刻画阴影，来表现出身体的轮廓。
用手揉眼睛，表现出困倦的感觉。

开朗的大班男孩：Case1

▶手工

沉迷于手工制作中的男孩。在幼儿的腿臂中骨骼突出的部分很少，因此手指的关节部分等都要画得圆润，以表现出柔软的感觉。



开朗的大班男孩：Case2

◀捉昆虫

捉到锹形虫时非常激动的样子。通过在眼瞳中加入闪光的图案，以及在脸颊上画出代表红晕的斜线，由此来表现出兴奋的表情。

超元气男孩 & 腼腆男孩：Case5

▶游园会

这在游园会中表演节目时，超元气男孩扮演王子、腼腆男孩扮演树木的情景。穿着与平时不同的幻想服装，能表现出不一样的魅力。



腼腆男孩：Case1

◀毕业仪式

从园长手中接过毕业证书的腼腆男孩。身着正装、表情严肃，有一点小大人的感觉。

放学后、休息日篇

超元气男孩：Case1

▶英雄游戏

扮演英雄向“坏蛋”跑去的超元气男孩。不管是好人还是坏人都要穿上斗篷，才更符合小孩子的印象。

锅盖与用纸卷成的棍子等，通过各种日常物品来表现出游戏的感觉。



放低腰身、伸出双手，准备迎接超元气男孩攻击的姿势。

眼睛细眯、嘴巴大张，打心底感到快乐的表情。

要伸直手臂才能够到车把的位置。

超元气男孩：Case2

▶骑三轮车

骑着三轮车四处游玩的超元气男孩。先画出角色的部分再添上车把与轮子，之后将车体的各部分连接起来，这样要更容易把握平衡。



超元气男孩：Case3

◀过家家

与女孩子一起玩过家家的超元气男孩。将女孩子的服装打扮画得华丽一些，能更好突出男孩子气。

看着母亲的脸，视线微微向上。

将盘子与勺子都画得大一些，由此来显出幼儿体格的娇小。

超元气男孩：Case4

▶帮忙做饭

在家里将咖啡乘到碗里的超元气男孩。通过站在板凳上的样子，来表现出即便是有困难也要努力办到的顽强精神。



腼腆男孩：Case2

▶穿玩偶睡衣

穿自己最喜欢的绵羊样式睡衣的腼腆男孩。使腹部的部分鼓起，以增加玩偶服的感觉。

腼腆男孩：Case3

◀抱着玩偶

用双臂紧紧抱住自己喜欢玩偶的腼腆男孩。眼神凶狠的玩偶，与男孩可爱的面容形成鲜明的对比，显得格外诱人。



爱哭的男孩：Case1

◀迷路了

与父母走散弄不清方向，好像马上要哭出来的样子。通过呈八字形的眉毛、下坠的嘴角、渗出泪水的双眼，来表现出不安的表情。

以一个黑点来表现眼瞳，由此来传递出找不到父母的绝望感。

将上衣的肩头画成弧形，由此来表现无力搭落的感觉。

为了抑制住心中的不安，手部用力握紧拳头。

爱哭的男孩：Case2

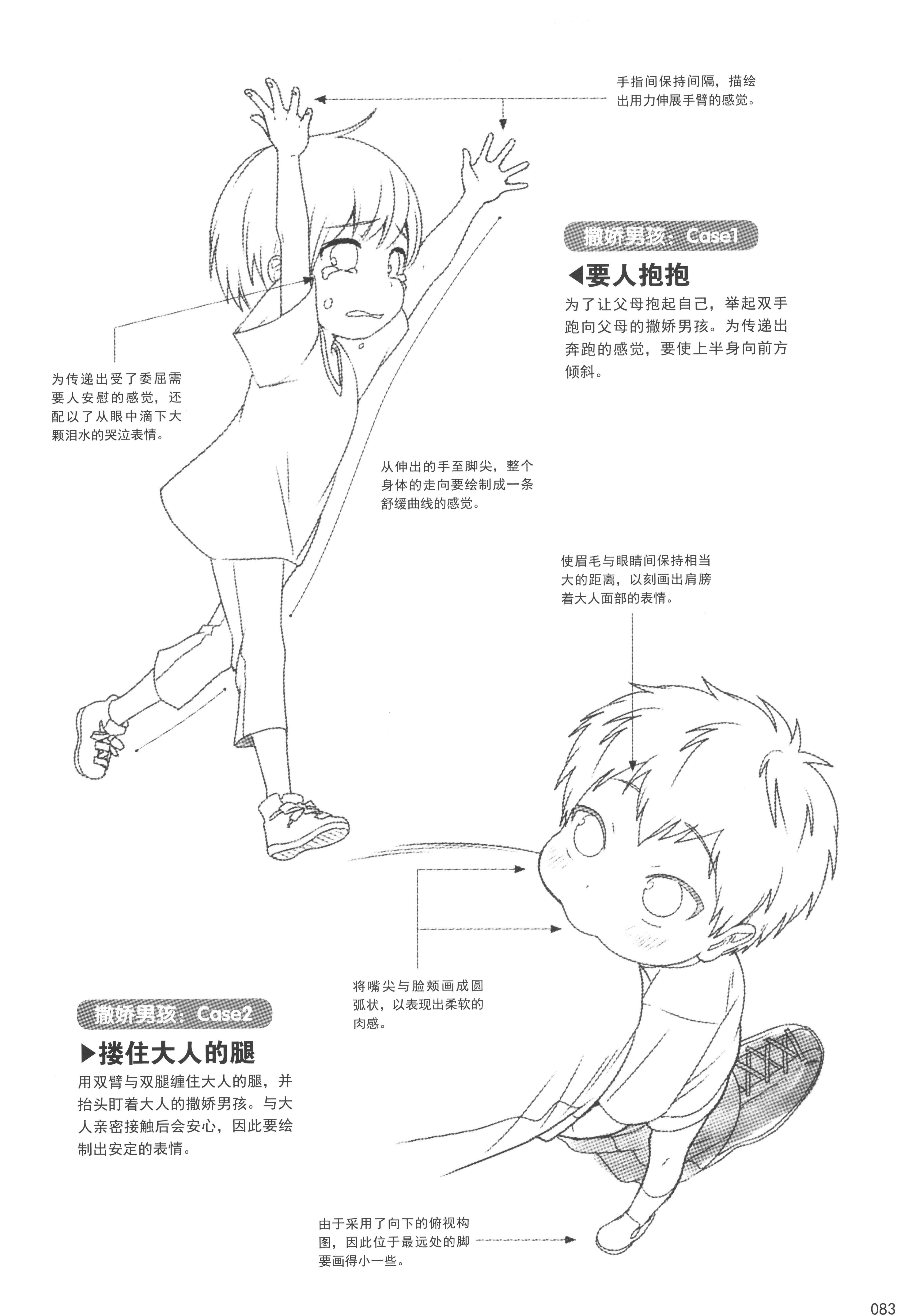
▶嚎啕大哭

再也抑制不住不安，而放声大哭起来。双手揉着眼睛，连气球都放跑，张大了嘴，眼泪大颗大颗滴下来。

将眼泪画成水滴般的夸张形状，由此表现幼儿嚎啕大哭的感觉。

眉间用力眉头上扬，眉毛呈八字形。

哭泣时的嘴角会下坠，因此还可以从口中看到下侧的牙齿。



手指间保持间隔，描绘
出用力伸展手臂的感觉。
撒娇男孩：Case1
◀要人抱抱
为了让父母抱起自己，举起双手跑向父母的撒娇男孩。为传递出奔跑的感觉，要使上半身向前方倾斜。
为传递出受了委屈需要人安慰的感觉，还配以了从眼中滴下大颗泪水的哭泣表情。
从伸出的手至脚尖，整个身体的走向要绘制成一条舒缓曲线的感觉。
使眉毛与眼睛间保持相当大的距离，以刻画出肩膀着大人面部的表情。
将嘴尖与脸颊画成圆弧状，以表现出柔软的肉感。
撒娇男孩：Case2
▶搂住大人的腿
用双臂与双腿缠住大人的腿，并抬头盯着大人的撒娇男孩。与大人亲密接触后会安心，因此要绘制出安定的表情。
由于采用了向下的俯视构图，因此位于最远处的脚要画得小一些。

喜欢动物的男孩：Case1

▶与狗狗玩耍

被一同玩耍的大型犬扑倒，然而并未感到惊慌，却显得非常开心的男孩。狗狗垂下眼的爽朗面容，与少年困惑而又开心的表情，表现出了温馨和谐的气氛。



喜欢动物的男孩：Case2

◀下雨天照料动物伙伴

为下雨天在窝里躲雨的大型犬送去食物的男孩。略显肥大的雨衣遮挡整个身体的轮廓，反而会显得更加可爱。



少年的绘画法

第 4 章 虚构篇



战斗的男孩子们

在动漫游戏等作品中，常常也会有少年的武术高手或拯救世界的英雄等，完全不亚于大人的强大角色存在。除此之外，还有卡牌及召唤怪物等多种多样的战斗少年。

▼少年武士

这是性格超凡脱俗的少年武士。飘逸的黑发与潇洒的站姿，都显示出其出身高贵、受过良好教育的气氛。

年龄：12 岁

虽然身形纤细，但毕竟常常舞刀弄棒，因此手臂肌肉的起伏明显等，体格非常健壮。

闭上一只眼睛、嘴上露出微笑，表情显得游刃有余。

面部与眼神向下露出忧郁的表情，以表现出背负巨大悲伤的气氛。

手中与自己体格完全不成比例的巨大宝剑是最大的看点。要特别注意剑的尺寸。

▲立志复仇的少年

决意为被政敌所杀害的父亲报仇，而手握父亲遗物宝剑的贵族少年。身体的轴线相对于地面垂直而立，由此也可感受到贵族的优雅。

年龄：10 岁



◀召唤兽战斗的主人公

可以从特殊的球体中召唤出怪兽战斗的动漫风格主人公。短袖、短裤等露出较多皮肤的服装，可强调健康、活泼的印象。

年龄：13 岁

▶召唤兽战斗的对手

主人公的对手。与性格活泼的主人公相对照，身着紧身的背心与长裤、佩戴手套等，感觉潇洒优雅，有种“富家公子”的感觉。

年龄：13 岁



◀卡牌战斗者

非常喜欢卡牌战斗的男孩子。粗粗的眉毛、张嘴露出雪白牙齿的笑脸等，都能强调少年的活泼印象。

年龄：12 岁

▶少年剑士

幻想世界中在村庄警备团中服役的少年。为表现出轻盈的印象，服装以皮革与布料为主，并露出较多皮肤，只在肩、胸处装备有轻铠甲。

年龄：14 岁

▼少年将校

眼神冷静的少年军人。通过整洁的发型与挺拔的站姿，来表现出军人的气质。

年龄：15 岁

为了突显苍白的肤色与金发，军服选用了黑色。

高阶位军人的所使用的穗带，连接于肩头与上衣第一粒钮扣之间。

脚跟拼拢，脚尖呈 90 度分开。



▲机器人驾驶员

身着专用服装的机械操作员少年。由于紧身服的贴合度极高，因此会清晰反映出身体的轮廓。

年龄：11 岁



情景插图

立志复仇的少年：Case1

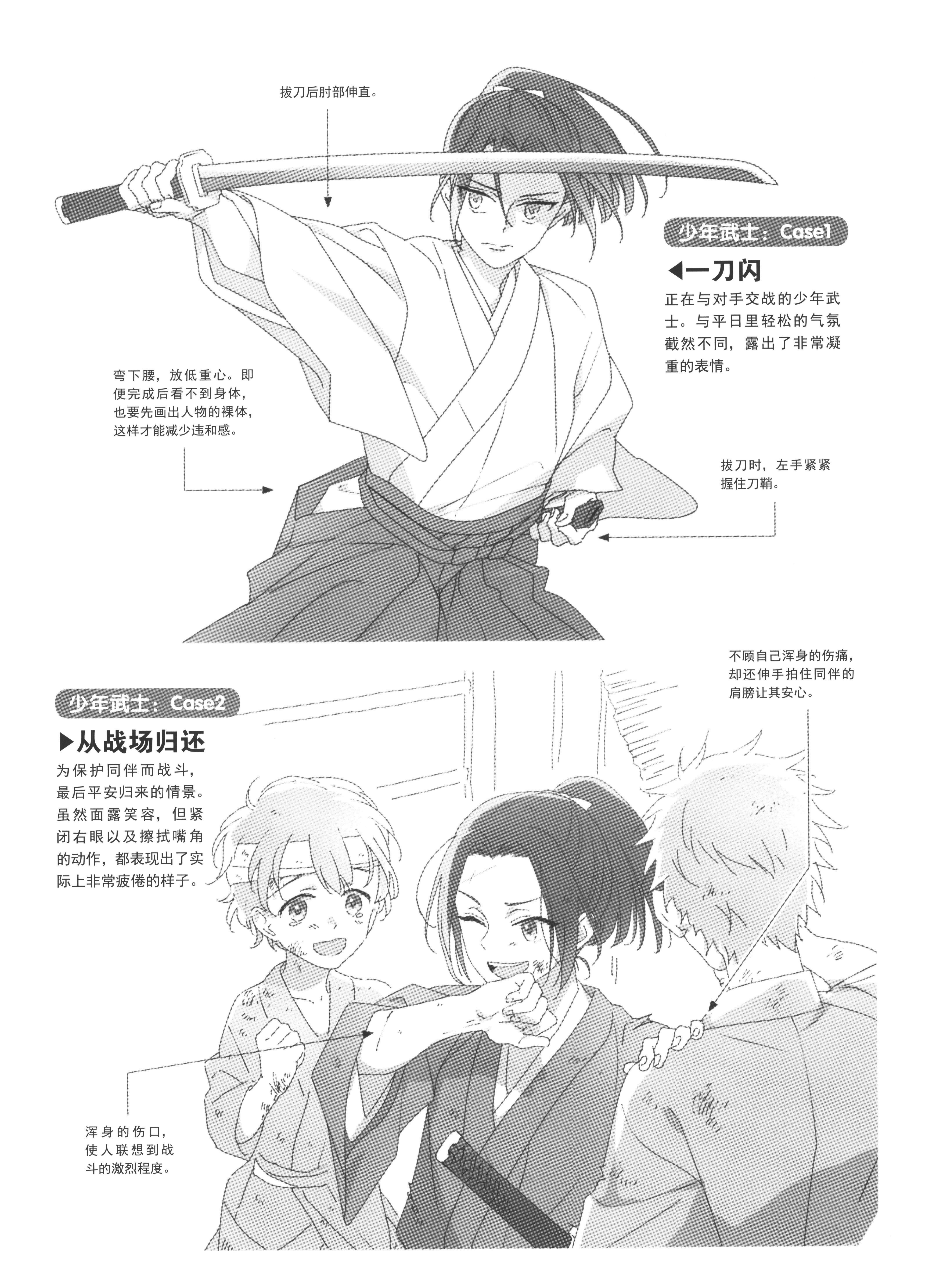
◀举起剑

面对杀父仇人的瞬间。由于父亲的剑相对于自己的体格太过巨大，因此将剑抬离地面显得非常艰难。由此也可表现不习惯用剑的感觉。

立志复仇的少年：Case2

▶复仇结束

成功复仇的少年。紧绷的情绪松懈下来，在雨中静静流泪。通过身上与剑上的血迹，来讲述战斗的激烈。



少年武士：Case1

◀一刀闪

正在与对手交战的少年武士。与平日里轻松的气氛截然不同，露出了非常凝重的表情。

少年武士：Case2

▶从战场归还

为保护同伴而战斗，最后平安归来的情景。虽然面露笑容，但紧闭右眼以及擦拭嘴角的动作，都表现出了实际上非常疲倦的样子。

主人公＆对手：Case1

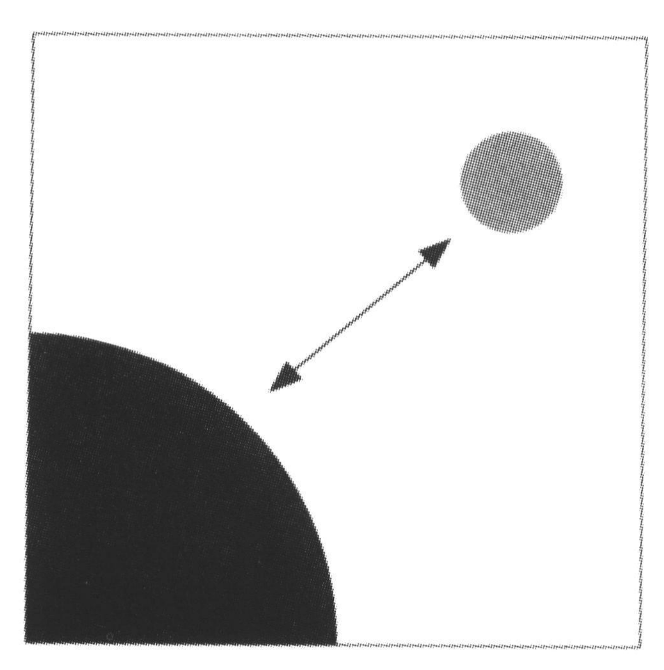
◀进行召唤兽决斗

向对手发起挑战的主人公。对手张大嘴露出无畏的笑容，主人公则面颊流汗表现地有些困惑，在绘制时对双方的感情进行了对比。

对手故意竖起手指，显得非常高调，由此来制造出双方动作的差异。

背心腰部以下的部分较宽，由此来表现出腰部的纤细。

就像是坐在柔软的沙发上一样，画出弯曲的右腿与陷入毛皮中的左腿。



在近处对主人公的面部进行特写，远处的对手则绘制出全身像，通过视觉效果来表现出对立的感觉。



主人公＆对手：Case2

▶对方的先制攻击

召唤犬兽率先发动攻击的对手。其怪兽是以大型犬为原型，由此也可强调富家少爷的印象。


主人公＆对手：
Case3
◀发动必杀技
释放特殊能力，让同伴小龙进化的主人公。高高举起手，上衣像是被强风吹动一样高高飘起，由此来增加魄力。
在画面的四角画出放射状的火炎效果，填满画面中的空白部分，卡牌游戏的插图等常采用这种提高画面密度的方法。
在主人公的背后配置上体积庞大的龙兽，这样即便是没有背景也能构成高密度的画面。
咬牙怒视的样子，表现出了打心底不甘心的感觉。丝毫不掩饰悔恨感情的态度，能表现出本性善良性格直率的印象，能够提高观看者对于竞争对手的好感度。
主人公司＆对手：
Case4
▶胜利
击败对手后与小龙拥抱庆祝的主人公。上半身向前探出，整个身体倾斜，能表现出飞扑出去时的魄力。
为表现出飞扑的魅力，使上衣的衣摆轻盈地掀了起来。同时这也能露出腹部，真是一石二鸟的表现方法。



卡牌战斗者：Case1

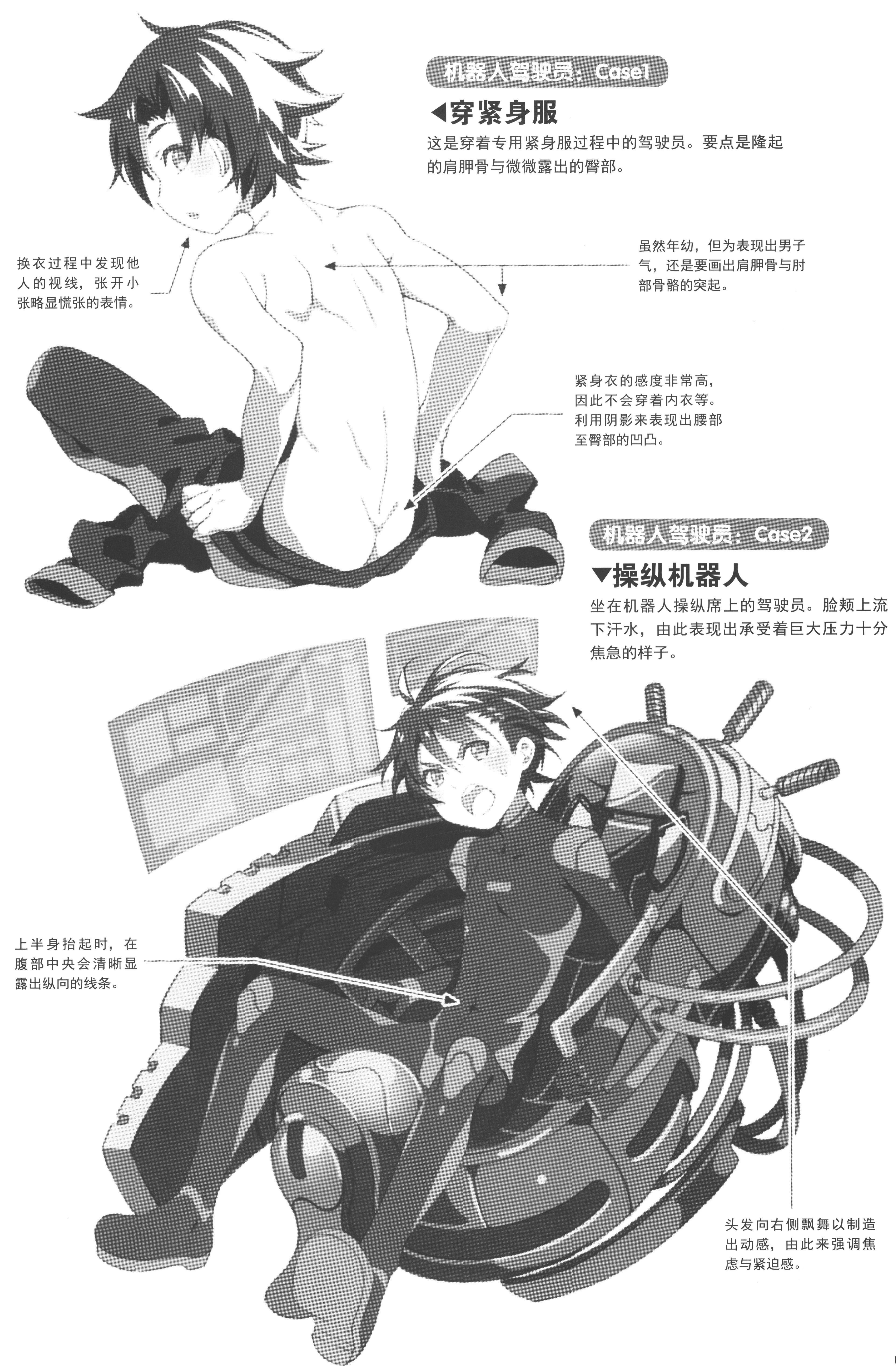
◀思考中

在与朋友交手考虑下一手应当如何的卡牌战斗者。眉间挤出皱纹、嘴巴紧闭，由此来表现出绞尽脑汁思考的感觉。

卡牌战斗者：Case2

▼高呼卡牌的名字

虽然发生了手札事故，但还是在关键时刻打出决定性一手的卡牌战斗者。右臂伸向画面的前方，利用透视的方法使出牌的右手显得更加醒目。



机器人驾驶员：Case1

◀穿紧身服

这是穿着专用紧身服过程中的驾驶员。要点是隆起的肩胛骨与微微露出的臀部。

换衣过程中发现他人的视线，张开小张略显慌张的表情。

虽然年幼，但为表现出男子气，还是要画出肩胛骨与肘部骨骼的突起。

紧身衣的感度非常高，因此不会穿着内衣等。利用阴影来表现出腰部至臀部的凹凸。

机器人驾驶员：Case2

▼操纵机器人

坐在机器人操纵席上的驾驶员。脸颊上流下汗水，由此表现出承受着巨大压力十分焦急的样子。

上半身抬起时，在腹部中央会清晰显露出纵向的线条。

头发向右侧飘舞以制造出动感，由此来强调焦虑与紧迫感。



少年将校：Case1

◀践踏羞辱

对不听自己命令新人进行制裁的少年将校。采用了低视点的仰视构图来增加魄力。

面部加入一半左右的阴影，一侧的嘴角上扬，刻画出卑劣残暴的表情。

用长靴材质最坚硬的鞋跟部分蹂躏踩踏，尽可能给对方造成最大的痛苦。

紧盯对方的视线与紧握宝剑的手，使人联想到即便受伤也丝毫不放弃的炽热情节。



少年剑士：Case1

▶遍体鳞伤地战斗

被逼到绝境却依然坚持战斗的少年剑士。弯曲腰部放低腰身，眉尾上扬视线笔直盯着对方，显得非常英勇。

在服装上刻画上一些能看到皮肤的裂口也是要点。

利用交叉重叠的短线刻画伤痕，以表现遍体鳞伤的感觉。

Lesson 2

努力工作的少年们

在幻想的世界中，也不乏从事各种工作的少年们。例如服务大众的魔法使、发明家，以及染指各种不可公开工作的少年等，各种脱离于现实的想像设定也极富魅力。



▼少年侦探

嗅到了事件的味道，全速赶往现场的少年。白衬衫、吊带、短裤都符合少年的印象，再配以猎鹿帽、披肩、长靴来体现出侦探的要素。

年龄：10 岁

◀偶像

身着偶像服的少年。大大的眼睛使面容显得中性，而分开的双腿又展现出男孩子的气氛。

年龄：15 岁

▼黑帮成员

因为某些原因而踏入了黑社会的少年。搭落着肩膀露出不安的表情，战战兢兢显得非常胆小。

年龄：9 岁

将牙齿绘制成锯齿状，描绘出露出邪恶笑容的表情。

通过八字形的眉毛、垂眼刻画出困惑的表情，以表现出胆小的感觉。

以舒缓的曲线刻画出大腿肌肉的隆起。此外，为了使整个身体显得修长，而将腿部画得很纤细。

拿枪的右手不停颤抖，于是用左手握住。

意识着身体像是猫一样柔软的感觉，利用平滑的曲线绘制出背部至腰部。

▶怪盗少年

以偷盗艺术品为职业的少年。为重视身体的活动性而全身穿着紧身衣，因此会直观浮现出身体的轮廓。

年龄：14 岁

脚尖微微朝向内侧，以传递出内向柔弱的感觉。



▼天才发明家

有着出奇聪明头脑的天才少年。眼角上吊的眼睛与黑框眼镜都能表现出聪慧的印象，而娇小的身躯配以成人的白大褂则显得异常可爱。

年龄：10 岁

▲魔法使

披黑色斗篷、戴尖帽子、手持法杖的少年。斗篷之下的服装符合小孩子的印象，由此来同时表现出奇幻与稚嫩两方的感觉。

年龄：9 岁



◀侍者少年

担任中世纪骑士随从的少年。明亮（高光部分较多）的大眼睛，以及小心抱住花瓶的样子，表现出诚实、努力的印象。

年龄：12 岁

▶矿工少年

在矿山中工作的少年。以鸭舌帽、护目镜、防尘用的围巾、与体格相比显得有些大的挎包、脏污的服装等为特征。

年龄：12 岁

情景插图

手指、手、肘等骨骼突出的地方刻画出棱角，以表现出男性的体格特征。

在上衣的背部刻画上数段皱褶，这样能更好表现出体型。

偶像少年：Case1 ▲舞蹈练习

这是偶像少年练习舞蹈时的情景。手、肘等处要使用棱角分明的线条。手臂不可太粗、太柔软，要刻画出恰到好处的肌肉感。

偶像少年：Case2 ▼正式演出中

在舞台上歌唱的情景。通过上扬的嘴角、打心底愉悦的笑容来表现出孩子气，同时向前伸出的手要仔细刻画出皮肤的褶皱与筋腱，由此表现出男性的气魄。

想要表现出男性的气魄时，可不使用弧线而改为棱角分明的直线段来绘制手指的轮廓，并且在手心刻画上皮肤的褶皱等。

下眼皮向上呈弓状弯曲，描绘出喜悦的笑容。

少年侦探：Case1

▶发现线索

发现了与犯人有关线索的侦探少年。不知是不是注意力太集中的原因，微微张大了嘴。

由于是透过放大镜观察，因此眼睛比周围看起来要大一些。

被阳光强烈照射到的地方，主线也要略浅一些。



视线与手指都朝着同一方向。

少年侦探：Case2

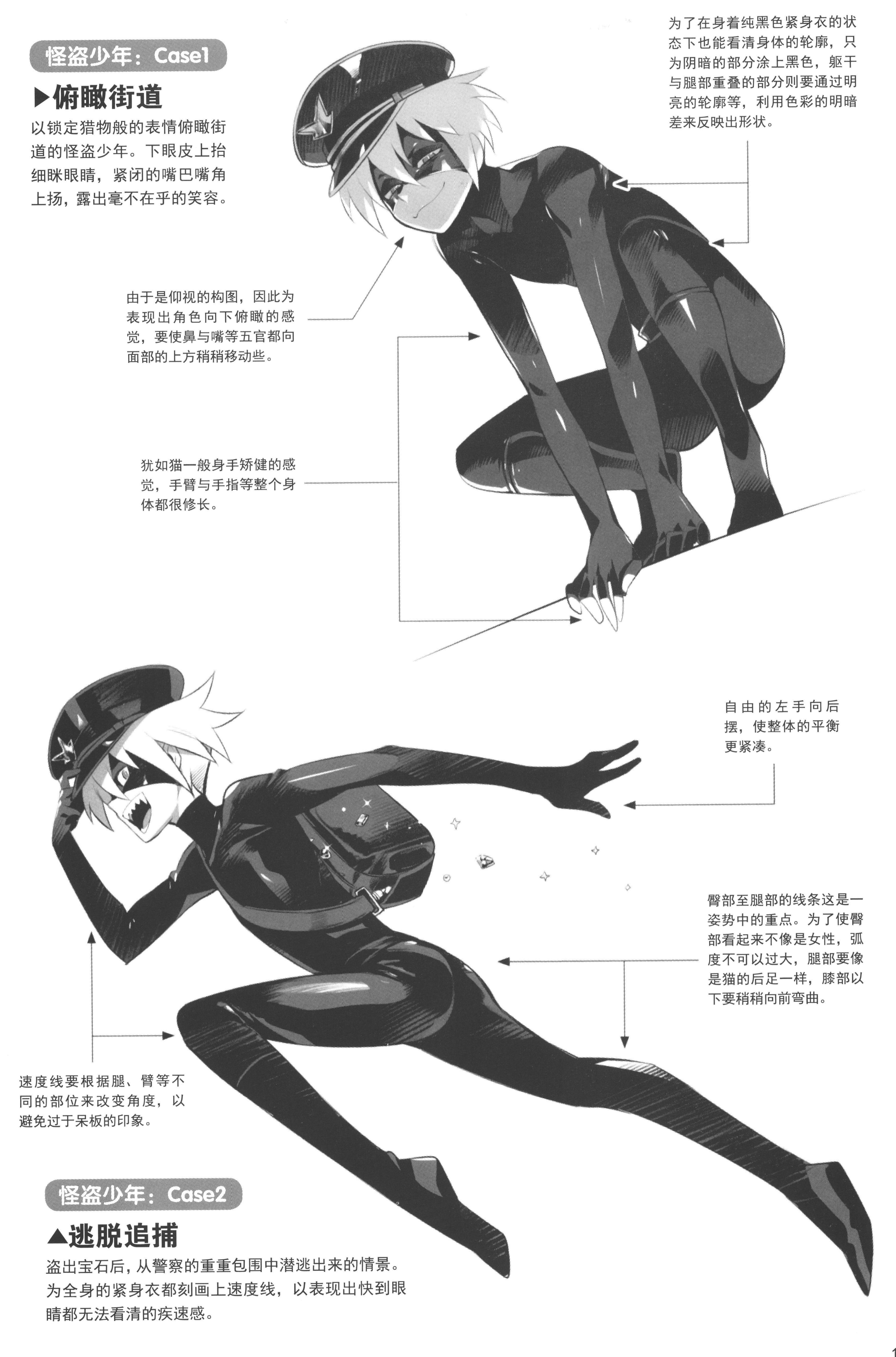
◀找出真凶

解开了所有的迷团，用手指出真凶的情景。为阳光照射到的部分贴上浅色网纸，为光线未照射到的部分贴上深色网纸，由此来表现出立体感。

怪盗少年：Case1

▶俯瞰街道

以锁定猎物般的表情俯瞰街道的怪盗少年。下眼皮上抬细眯眼睛，紧闭的嘴巴嘴角上扬，露出毫不在乎的笑容。



怪盗少年：Case2

▲逃脱追捕

盗出宝石后，从警察的重重包围中潜逃出来的情景。为全身的紧身衣都刻画上速度线，以表现出快到眼睛都无法看清的疾速感。



黑帮成员：Case1

◀举枪射击

向出现在眼前的目标射击的少年。虽然枪笔直朝向对方，但还是有些胆怯的想要移开视线。

通过瞪大的眼睛与泪水来制作出恐惧的表情。

左腿向下弯曲，使重心移到了左腿一侧。

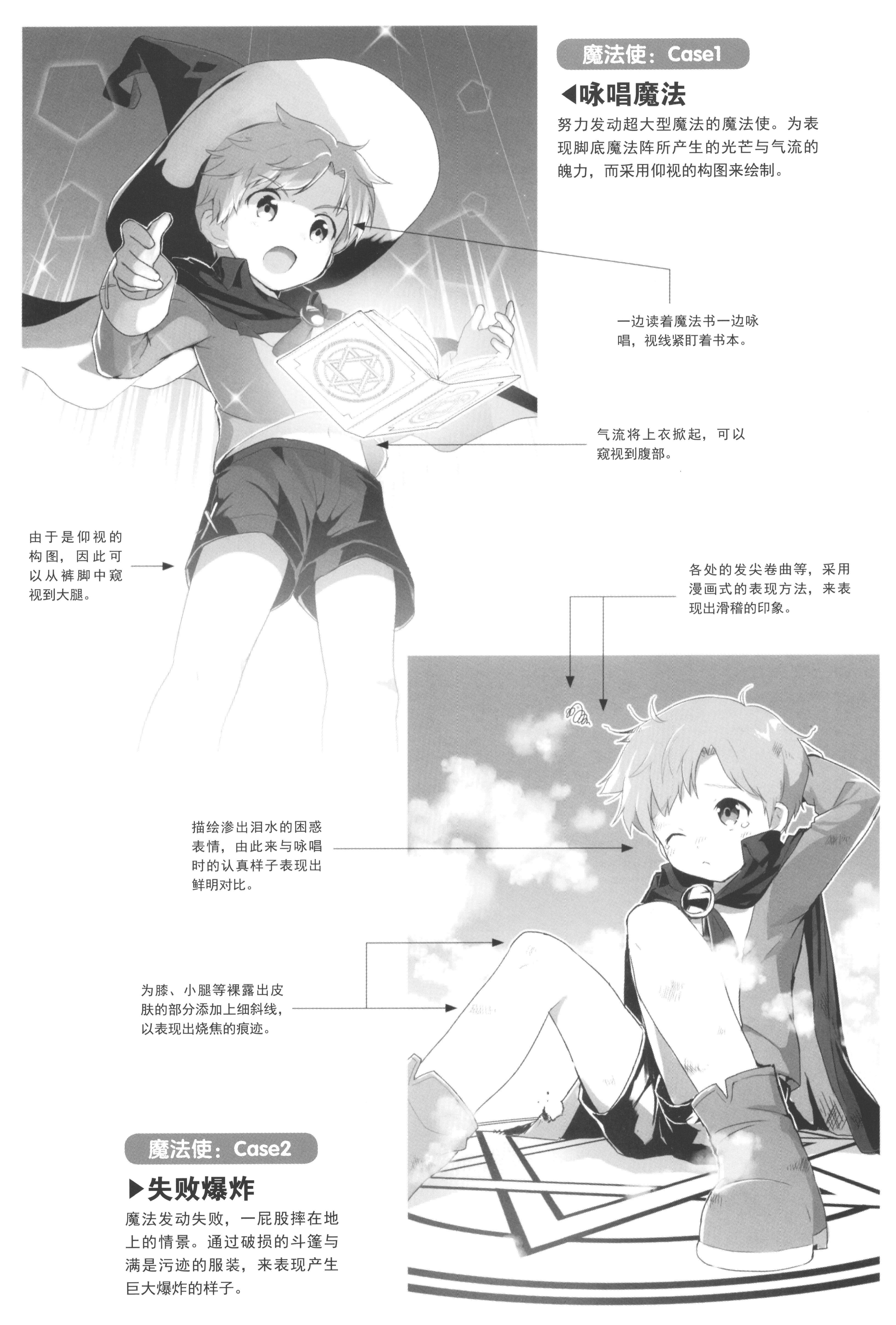
像是快要哭出来一样睁大眼睛，由此来表现出他的柔弱性格。

双手在一起，拇指忸忸怩怩的，以表现出害羞的气氛。

黑帮成员：Case2

▶被老大褒奖

被自己所尊敬的老大抚摸头部，消除了紧张感的少年。为面颊加入斜线，由此来演绎出孩子的天真无邪感。



魔法使：Case1

◀咏唱魔法

努力发动超大型魔法的魔法使。为表现脚底魔法阵所产生的光芒与气流的魄力，而采用仰视的构图来绘制。

魔法使：Case2

▶失败爆炸

魔法发动失败，一屁股摔在地上的情景。通过破损的斗篷与满是污迹的服装，来表现产生巨大爆炸的样子。

天才发明家：Case1

▶检修机器人

正在检修发生故障的自制管家机器人。将起子含在口中，以熟练的手法认真修理的样子，与其娇小的身材呈现出了反差的魅力。

将小物品含在口中会显得更加可爱。

由于衣袖太长，因此在肘部周围会堆积产生大量皱褶。

从侧面所看到的腿并不是笔直的，而会微微向后弯。

眉毛呈八字形，眼睛细眯，描绘出与其年龄相符的纯真哭泣表情 ，也可表现出与平时强硬表情的反差。

膝部弯曲将腿贴近机器人，以表现出撒娇的感觉。

天才发明家：Case2

◀被机器人安慰

虽看似坚强但毕竟还是个孩子。亲人不在身边感到寂寞难耐，于是抱住管家机器人痛哭流涕。要刻画出符合小孩子印象的哭泣表情。

顾不上挽起长长的衣袖，只是一味抱紧机器人的样子。

矿工少年：Case1

◀矿场工作

身穿背心，与大人们一起在矿场中挥舞铁锹的矿工少年。虽是重体力劳动，但为了不失去孩子的印象，手臂与胸部肌肉的轮廓线都要把握好尺度。

飞撒的汗水与上扬的眉毛描绘出严肃的表情，由此来传递出认真的感觉。背景中的大人们都描绘出露出笑容的样子，由此来表现出信赖的气氛。

结合胸部的肌肉来绘制背心的皱褶。

重体力劳动会大量出汗，因此胸部去了外套仅身穿背心。

侍者少年：Case1

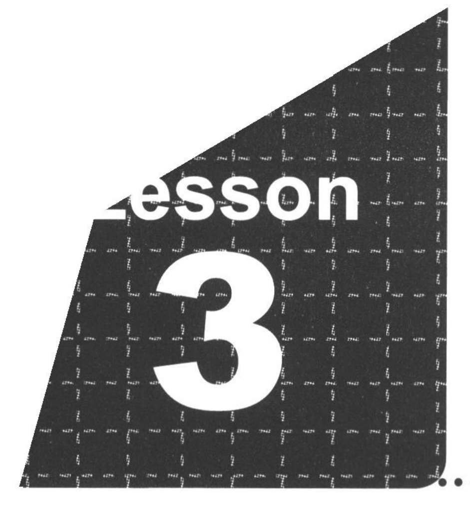
◀打碎花瓶

不小心打碎了花瓶的侍者少年。失落地弯腰坐在地上，眼中积满了泪水的表情，就如同胆小的小动物一般可爱。

以漫画中框格的方式画出吃惊的国王等人，以增加滑稽效果，由此也可联想出平时失败的样子。

为表现出失落的样子，用弧线画出前屈的背部。此外臂部紧贴地面，以女孩子的坐法来表现出稚嫩的感觉。

眼中流出大颗的泪水。嘴巴无力地张开，像是在说“又搞砸了”的表情。



异国的男孩

接着将要来看一看来自于世界各国或是幻想国度中的少年们。不仅只是金发、碧眼等身体上的特征，描绘出比实际年龄更加成熟的面容与举止等，精神层面的特点也非常重要。

贵族篇

◀贵族少爷

名门贵族后嗣的少年。端正优雅的站姿，能给人予清爽、潇洒的印象。

年龄：12 岁

用指尖支撑着托盘。

单足踏前，非常优雅的姿势。

▶管家少年

与主人相同年纪的管家少年。垂眼、吊眉，透着沉着冷静，做任何事都毫无破绽的气氛。

年龄：12 岁

情景插图

贵族少爷：Case1

▶拉小提琴

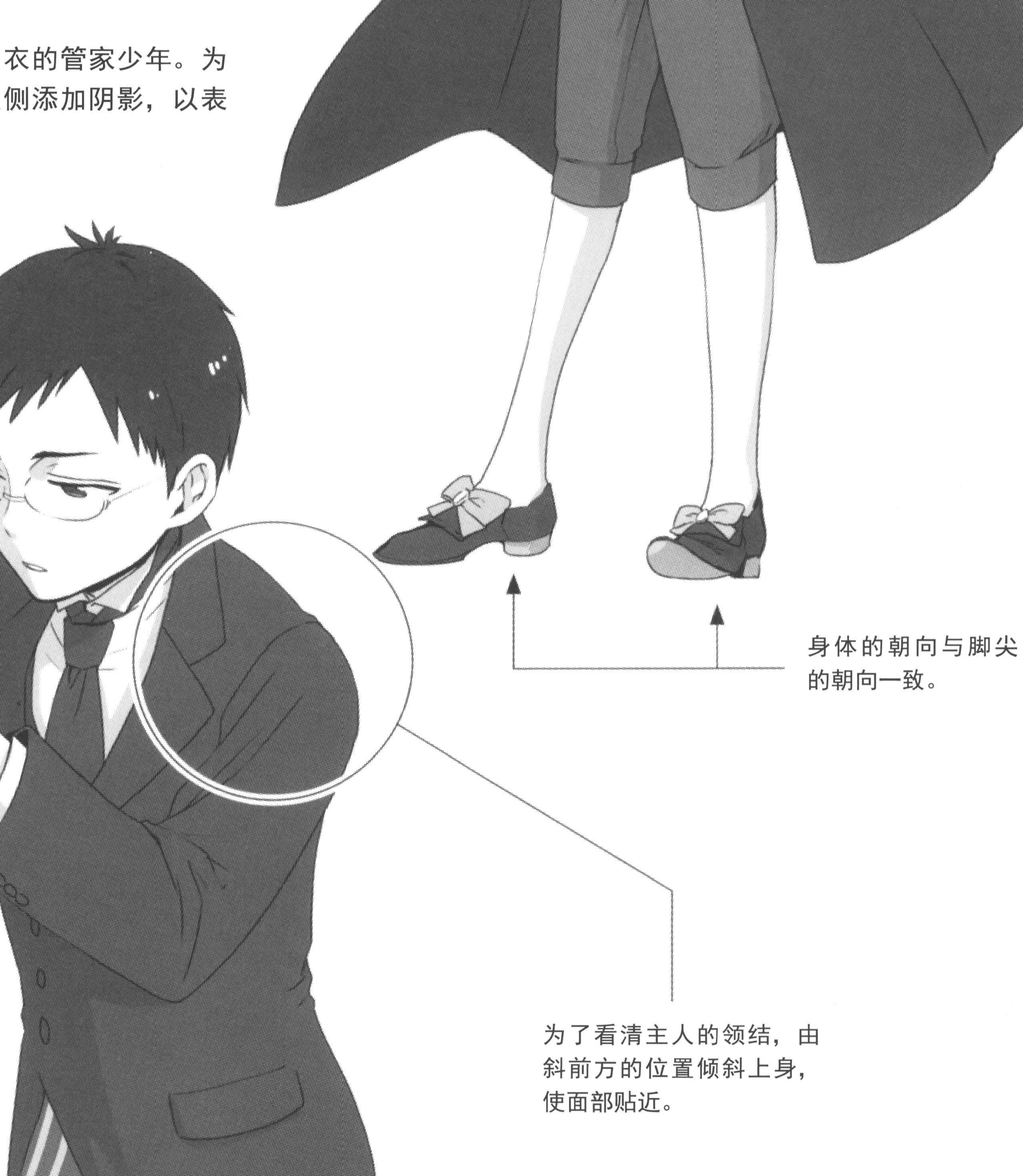
以极为认真的表情拉着小提琴的贵族少爷。身体的轴线非常安定，与地面保持垂直。

用食指按住小提琴的琴弦等，使用乐器时的手部动作的准确刻画非常重要。

贵族少年 & 管家少年：Case1

▼早晨更衣

帮助早晨状态不佳的主人更衣的管家少年。为管家少年的面部与身体的左侧添加阴影，以表现出身体靠近的纵深感。



身体的朝向与脚尖的朝向一致。

为了看清主人的领结，由斜前方的位置倾斜上身，使面部贴近。

兄弟继承人篇

▶第二皇子

面部长有雀斑的第二皇子。斗篷的边缘与鞋口等处都添上些毛茸茸的装饰，以表现出比第一皇子年幼的印象。

年龄：9 岁

▶第一皇子

以延伸至肩部的长发为特征，王位继承候补者的第一皇子。眼睛细长，以沉稳的表情盯着前方。

年龄：15 岁



情景插图

第一皇子 & 第二皇子：Case1

▶学习政治中

接受长期以来一直为家族服务的老者的指导，一同学习政治的二人。相较于一脸轻松表情的第一皇子，第二皇子则表情困惑，两者形成鲜明的对比。



将长发扎至后方的第一皇子。表现出有别于平日的不寻常一面，也能进一步挖掘角色性。

工整的笔记与潦草的字迹等，通过书写的方法来表情个性的差异。

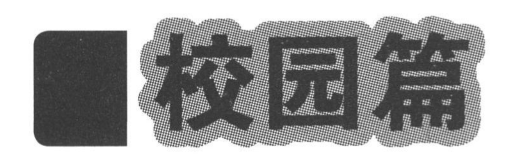


虽然在众人的面前，但依然显得不太兴奋的第二皇子。紧闭的嘴唇与紧盯第一皇的视线，都表现出了嫉妒感与自卑感。

第一皇子 & 第二皇子：Case2

◀嫉妒第一皇子

嫉妒正式获得了王位继承权，正接受国民祝福的第一皇子的第二皇子。为第二皇子刻画上更多的阴影，由此来表现内心的阴郁感情。



为表现出冷酷感，只露出一只眼睛。将上衣的领口紧紧系起，通过整洁的着装来传递出认真的一面。

腿、臂等都很细，以全身都纤细的感觉来绘制，以表现出耽美的气氛。

▶前辈

非常冷酷，被周围完全孤立的少年。以修长的腿臂与纤细的腰身为特征。已经开始显得出脖筋与膝盖的凹凸，可看出成人的凤毛麟角。

年龄：14 岁

裤子的长度至膝部，灰色的长袜一直到膝下，只露出一丁点膝头，在把握平衡上非常用心。

▼后辈

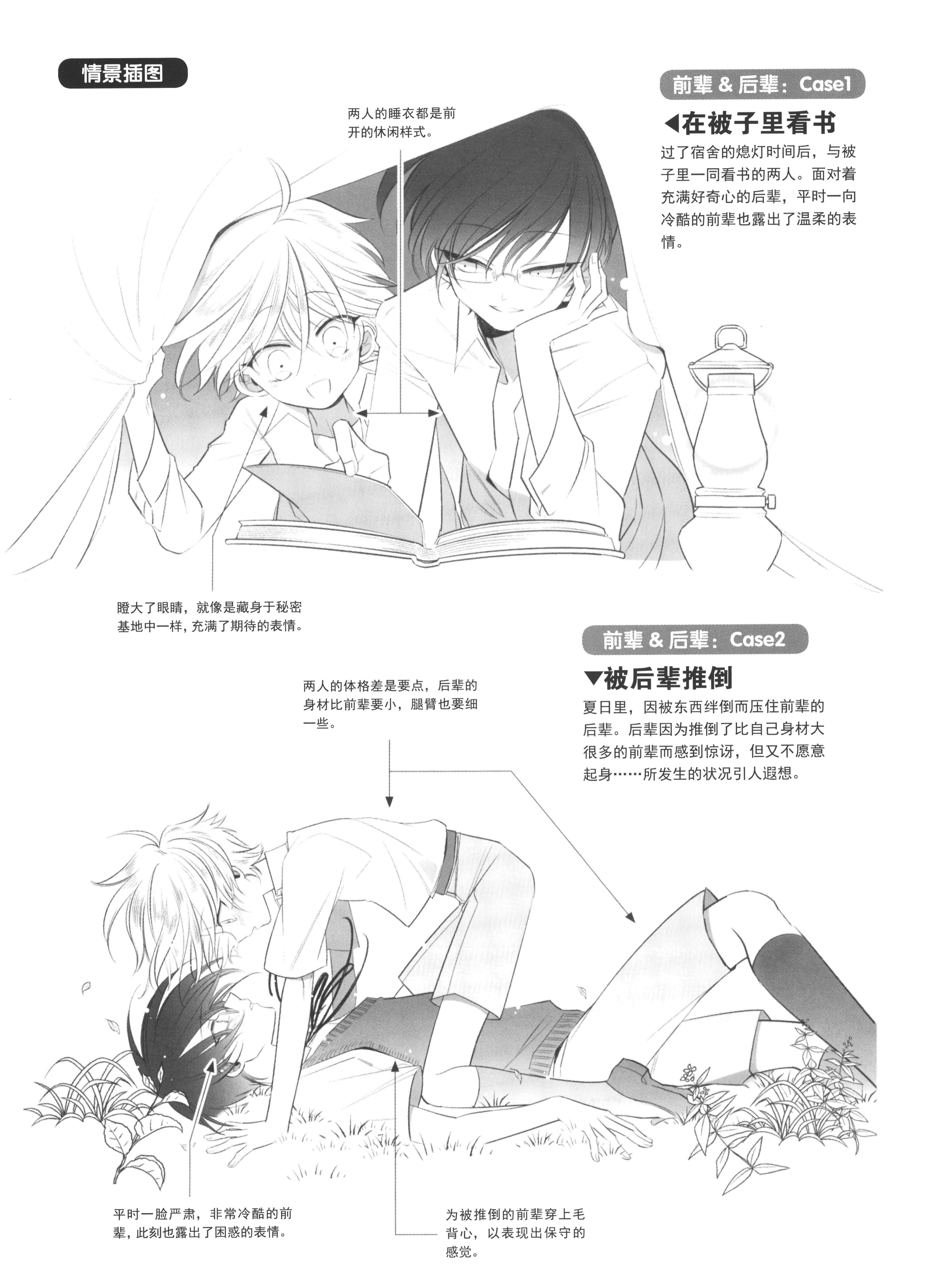
刚刚入住宿舍的低年级学生。丝滑的金发与大大的眼瞳，营造出天使般天真无邪的气氛。

年龄：11 岁

微微张开的小嘴，与略显呆滞的视角，都表现出了天真无邪的感觉。

用手抓住书包背带的举止，以及缺乏自信的表情是重点。

双腿轻微内八字，脚尖也朝向内侧。



前辈 & 后辈：Case1

◀在被子里看书

过了宿舍的熄灯时间后，与被子里一同看书的两人。面对着充满好奇心的后辈，平时一向冷酷的前辈也露出了温柔的表情。

前辈 & 后辈：Case2

▼被后辈推倒

夏日里，因被东西绊倒而压住前辈的后辈。后辈因为推倒了比自己身材大很多的前辈而感到惊讶，但又不愿意起身……所发生的状况引人遐想。

水手服篇



▲无邪的金发少年

在欧洲上学的少年。色素较少的眼瞳与柔软轻盈的金发，是表现出欧洲风情的要点。

年龄：11 岁

▶神秘少年

行为举止让人摸不清头脑，散发着神秘气场的少年。水手服的上下装色彩相同，由此可表现出统一感。

年龄：15 岁

手拿冰激凌等，
以演绎出闲暇的
休息感。

使小熊的手臂伸展，像是
在放松身体一样，由此来
表现出少年的游玩之心。



神秘少年：Case1

▶独自旅行中

休息时，盯着被吸引而来的猫咪的少年。
由于阳光是从左侧照射而来的，因此影
子要向右侧延伸。

两人的嘴角上扬，露出
与好朋友真心聊天的快
乐表情。

双膝紧靠，未分开双腿，
由此来表现出有教养、注
重礼仪的感觉。

无邪的金发少年：Case1

◀与朋友说笑

在学校里与朋友闲谈的金发少年。
采用坐在阶梯上的构图，能通过
自然的姿势使少年最具特征的大
腿与膝盖更加醒目。

孤儿篇



▶孤儿

自幼便失去双亲的少年。帽子戴得很深，嘴唇紧闭、上眼皮下坠，一幅仿佛不信任他人的疑惑面容。

年龄：12 岁

情景插图

孤儿：Case1

▶偷面包

没有钱，但为了生存而不得不偷面包的情景。通过来不及捡起掉落面包的样子，也可以想像出当时状况的紧迫。

脸上流下汗珠，睁大的三白眼，露出焦虑的表情。

从风帽中露出一些面包，同时上衣的背部不自然地隆起，由此可以看出衣服里塞有不少东西。

使上衣的带子也摆起，由此来表现出动感。

腿部 30 度左右的倾斜站立，由此来表现奔跑之中的感觉。

坐在腿上，露出无邪的笑容等，描绘出对于少年的纯粹喜爱，由此来与少年所犯的罪恶形成鲜明对比。

三白眼的微笑与下眼皮上抬，在眼瞳的下方没有了间隙，变成了普通的笑脸。

为了能一眼看出与少年没有血缘关系，发型与发色都明显有所差别。

孤儿：Case2

◀分面包

街角，将面包分给孤儿们的少年。注意表现出孩子们分到面包时的喜悦表情，以及少年偷盗面包内心不安的混乱表情。

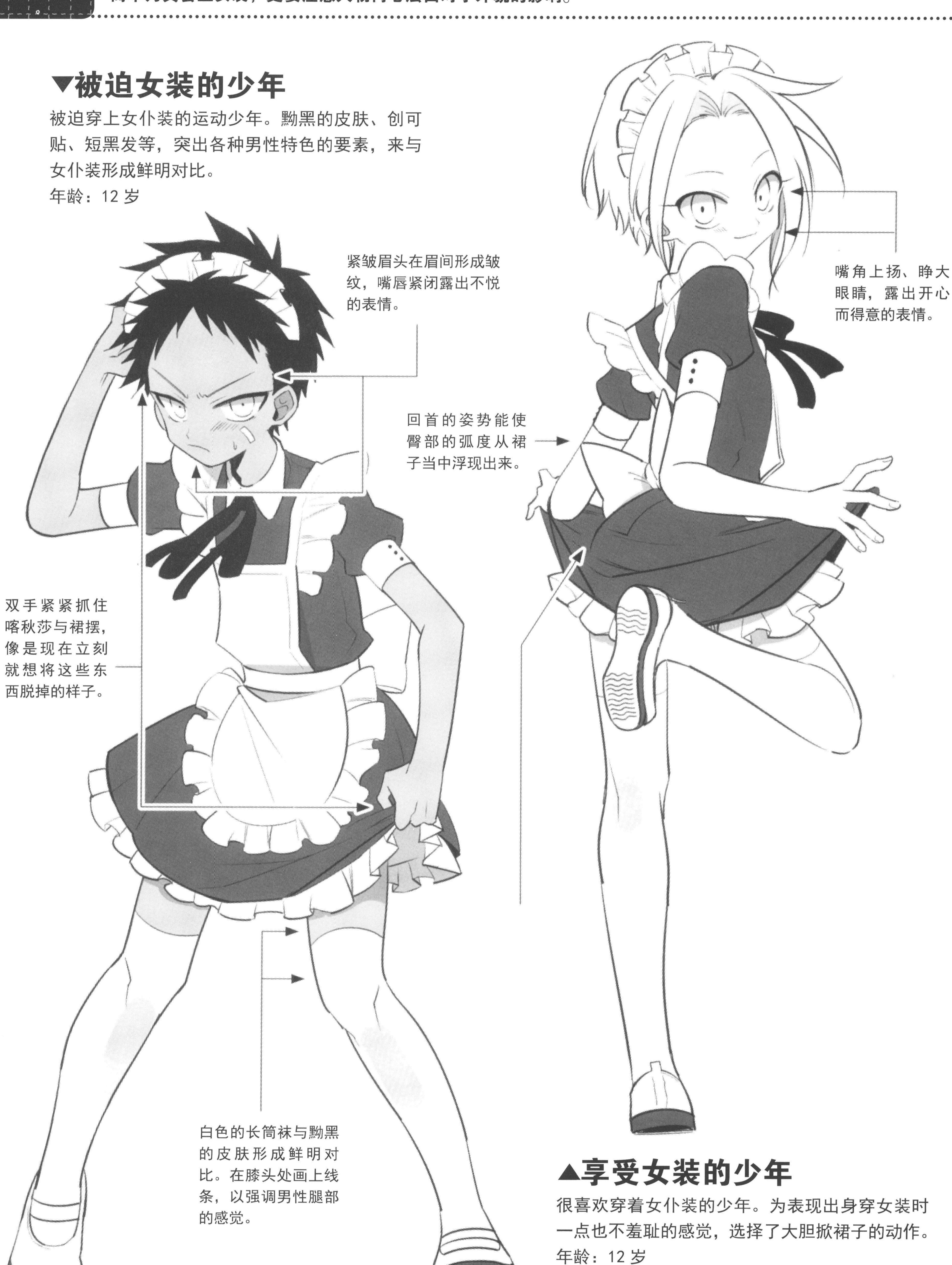
Lesson 4 魅惑的伪娘

尚未发育的身体与女性化的服装相组合，就诞生出了与少女有着不同魅力的伪娘。在绘制伪娘角色时，不只是简单为其套上女装，更要注意人物内心层面对于外貌的影响。

▼被迫女装的少年

被迫穿上女仆装的运动少年。黝黑的皮肤、创可贴、短黑发等，突出各种男性特色的要素，来与女仆装形成鲜明对比。

年龄：12 岁



▲享受女装的少年

很喜欢穿着女仆装的少年。为表现出身穿女装时一点也不羞耻的感觉，选择了大胆掀裙子的动作。

年龄：12 岁



▼伪娘

身着哥特萝莉风服装的少年。身体要绘制出如同女孩子般的圆润感。在面部贴上网纸来表现腮红。

年龄：12 岁

▲女颜少年

从外表看怎么都像是女孩子的中学男子。恍惚的表情与同年龄女性穿起来也不会显得奇怪的卫衣和短裤，都是使性别模糊的要点。

年龄：14 岁

情景插图

女装少年：Case1

◀强迫换上女装

学园祭中，担任女仆咖啡店店员的少年们。喜欢穿女装的少年双腿呈内八字，而表现出抗拒的运动少年则呈外八字，由此来使构图平衡。



女装少年：Case2

▼女仆咖啡营业中

无耐穿上女仆装接待客人的运动少年，与正用蕃茄浆绘画的友人。运动少年依然抛不掉羞耻心表现羞涩，与表情得意的友人形成鲜明对比。

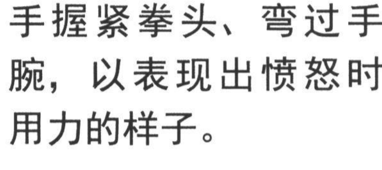
女颜少年：Case1

▶被人搭讪

被误认为是女孩子了，在街上被人搭讪的遭遇。突然被人抓住手腕，不过因为是男孩子，所以并未害怕也并没有大叫，仍然是一脸冷静的样子。



在面颊上画出较多斜线，以表现出符合中学生印象的羞耻感。一侧的嘴角上扬，可以看到口中的牙齿，符合于男性印象的发怒口形。



女颜少年：Case2

◀愤怒回击

因为被当成女性而生气，愤怒地将对方轰走。通过面红耳赤的样子来表现出孩子气，嘴巴张大至能看到牙齿的程度，由此来表现出男性印象的愤怒。



伪娘：Case1

◀习惯萝娘装以前

对于轻飘飘的可爱服装很感兴趣，于是穿上试了试，但并未深得要领的男孩子。双手抱在脑后，单脚站立的样子，都还透起男性的随意印象。

伪娘：Case2

▶习惯萝娘装以后

终于习惯了花哨服装的伪娘。再配以与时尚相关的背景，由此来传递出身心都享受女装的样子。



少年的绘画法

第5章 非人类角色篇



异于人类的少年们

最后要来看一看动物、妖怪等，以各种人类之外的东西为原型，所创造出的似人但又非人的少年们。除常见的兽耳角色外，还有天使、恶魔、吸血鬼等奇幻世界中的非人少年。

▶犬耳少年

性格活泼捣蛋的犬耳少年。双手的手指弯曲，像是随时准备扑出去一样，由此来表现出犬的特点。

外表年龄：10 岁

通过犬牙来强调犬的特征与可爱感。

眉毛与使眼色时的眼睛弧形角度一致，要最为理想。

腿部略粗一些，由此来表现出类似于犬类健壮的体型。

利用轮廓圆润的南瓜裤，来强调柔和的印象。

◀猫耳少年

性格乖巧的猫耳少年。双手轻轻握拳，摆出猫爪一般的姿势，可显得更加可爱。

外表年龄：10 岁



◀天使

浮现出温柔微笑表情的天使少年。外表类似于小学低年级学生的年龄，将手脚画得略小一些，由此来强调可爱的印象。

外表年龄：8～9岁

▶恶魔

身着整体黑色调、皮肤露出度较高服装的恶魔少年。调皮地伸出舌头，同时刻意露出腋下与肚脐，以表现出性感、魅惑的印象。

外表年龄：8～9岁

▶吸血鬼

身穿哥特式服装、佩戴斗篷的吸血鬼少年。尖尖的耳朵、口中的牙齿都是显示其异于人类的特征。斗篷非常夸张的翻舞，由此来表现出魄力。

外表年龄：12 岁



▶小鬼

手持巨大狼牙棒的小鬼。头顶所长的一只小角是其最大的特征。露出度较高的服装可增加活泼的印象。

外表年龄：7 岁

▶妖狐

化身为人形的狐狸妖怪。以九尾狐为原型，描绘出大大的耳朵与华丽的尾巴。通过能使人联想到狐狸的细长清秀的眼睛，也表现出其生存了数百年的阅历。

外表年龄：15 岁



◀座敷童子

原于日本东北地区的传说，据说能给看到他的人带来好运的妖怪。以娃娃头与点眉为特征。坎肩的衣摆加长到异样的尺寸，由此来表现出符合妖怪印象的诡异气氛。

外表年龄：6 岁

情景插图



犬耳 & 猫耳少年：Case1

◀打闹

骑在猫耳少年身上打闹的犬耳少年。从姿势看起来像是在打架一样，但添加上创可贴与四散的星星等漫画式的表情后，则会呈现出滑稽的打闹感觉。

为了控制住猫耳少年的手臂，上身向前倾倒。

画上愤怒的图标，以表现出不情愿的样子。

两人纠缠在一起的构图比较复杂，先画出倒地猫耳少年的轮廓，可更容易把握平衡。

攥住犬耳少年衣服的猫耳少年。由此表现出打开心扉的感觉。

露出腹部毫无防备的样子显得非常可爱。

身体所在部分的床垫受到压迫产生皱褶。

犬耳 & 猫耳少年：Case2

◀一块睡觉

友好睡在一起的两人。犬耳少年呈大字形，猫耳少年蜷缩着身体，由此来表现出个性的差异。



天使 & 恶魔：
Case1

▲唆使签订契约的恶魔与慌张的天使

利用甜言蜜语诱惑人类与其签订契约的恶魔，与慌忙想要阻止他的天使。天使与恶魔都弯曲双膝，摆出想要接近人类的类似姿势，然后利用色彩的差异来表现出对立的印象。

天使 & 恶魔：
Case2

◀吵架的天使与恶魔

将男性丢在一边，开始吵起架来的天使与恶魔。将体格相似的两人放在一起，能更好比较角色性的差异。

吸血鬼：Case1

◀俯视抓住的猎物

通过由上向下的俯视构图，来表现出“虽然看似小孩子但却很强大”、“傲慢任性”的印象。此外，手指放在嘴边、为眼睛周围添加阴影等演绎也很有效果。



在手套与衣袖间留出一些间隙，露出白色的皮肤。

将鞋底厚厚的系带长靴置于的前方，以演绎出压迫感。

短裤的裤脚要宽松一些，在大腿之间留出一些间隙。

显现出蝙蝠状的翅膀，由此来演绎出吸血鬼本能觉醒的样子。

上眼皮下坠像是困倦一样的眼神，由此来演绎出恍惚的表情。

吸血鬼：Case2

▶吸食猎物的血

用舌头舔猎物的颈部，准备享用美餐前表情恍惚的吸血鬼。抓住男性的胸部，将腿放在男性的大腿上，通过身体多个部分紧密接触，来酝酿出娇艳的气氛。

左手抓住男性的胸部，右手拽住锁链，左腿置于男性的大腿之上，犹如包围住全身的姿势，由此来表现出娇小少年使成人屈服的不道德感。

小鬼：Case1

▶挥舞狼牙棒

得意洋洋挥舞着狼牙棒恐吓对方的小鬼。用双手拿着狼牙棒的样子，可表现出摆弄重物时的可爱感。

为了拿起狼牙棒，而将右手向左侧伸，露出了腋下。

抬起的左腿将服装掀起，露出了大腿。

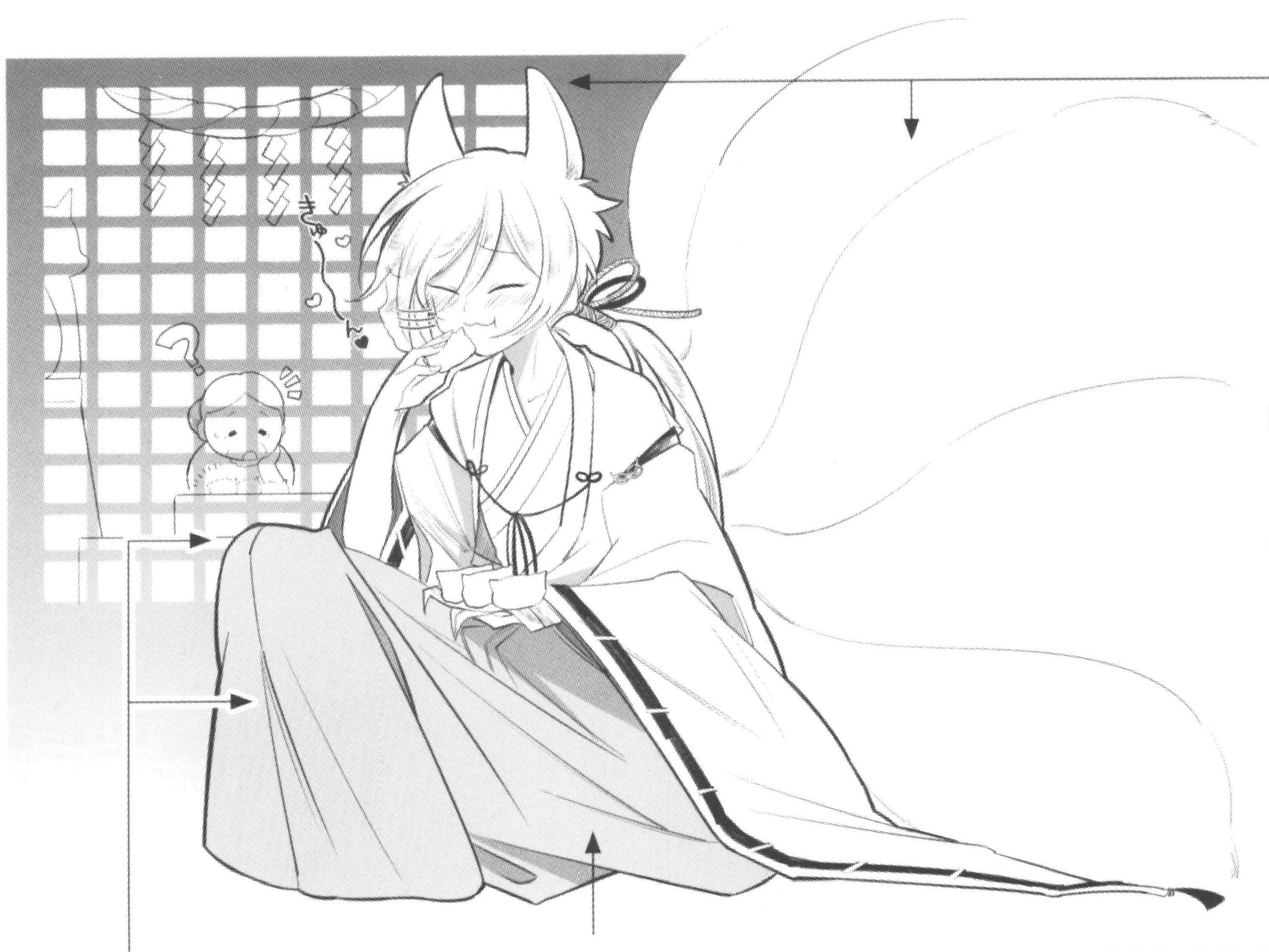
微微埋下头，用左手护住脸，传递出柔弱、逃避的气氛。

在地上画出些散落的豆子，以表现出无路可逃的感觉。

小鬼：Case2

◀被撒豆子后哭泣

袭击对方不成，反被弄伤的小鬼。流下大滴的眼泪，张大嘴哭泣的样子就如同是孩童一般。



竖起耳朵、摆动尾巴，
由此来表现喜悦的心情。

由于盘起左腿，因此朝着
这一侧的膝部产生皱褶。

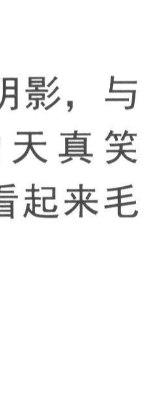
立起右膝，裙裤朝
着膝部产生皱褶。

妖狐：Case1

◀享受供品

偷吃供奉的寿司，让前来参拜的女性大吃一惊的妖狐。与平日里冷酷的外表不同，一旦看到喜欢的食物便会表情一变。

在身体周围加上些模糊效果，用来表现发光感觉，由此增加非人感。



眼睛周围的阴影，与
张大嘴巴的天真笑
容，使表情看起来毛
骨悚然。

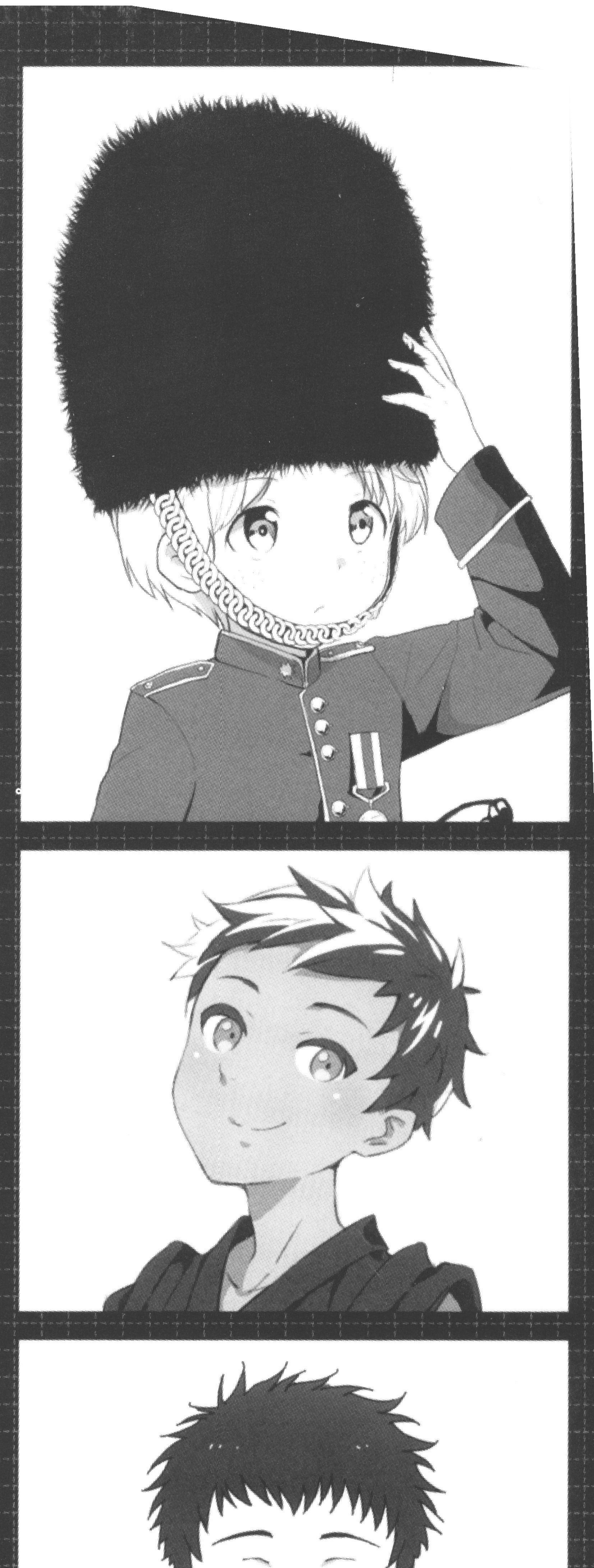


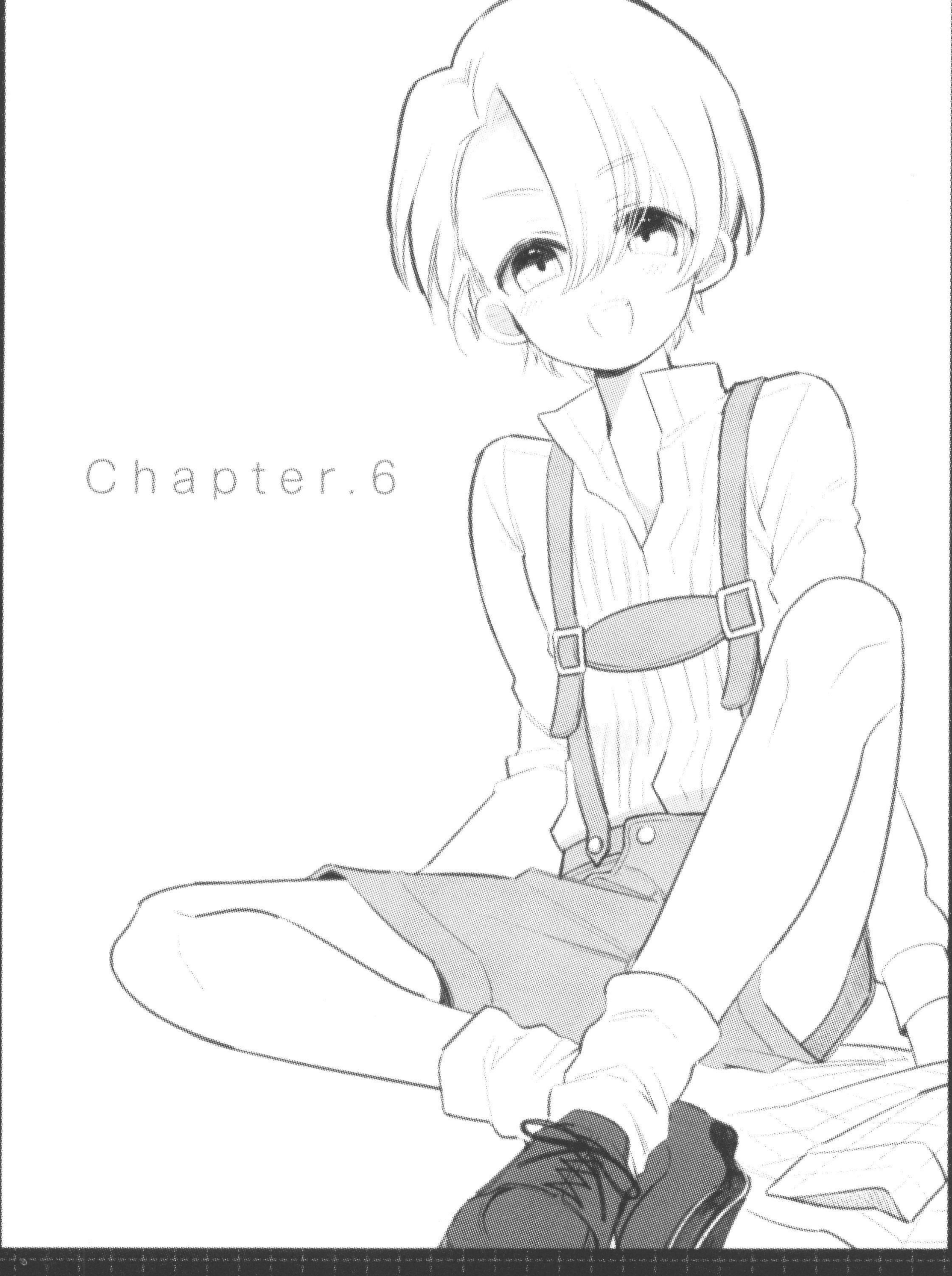
座敷童子：Case1

▶捉弄客人

坐在客人身上并与其说话的座敷童子。使头发与坎肩的下摆飘浮起来，以表现并非是生者的气氛。









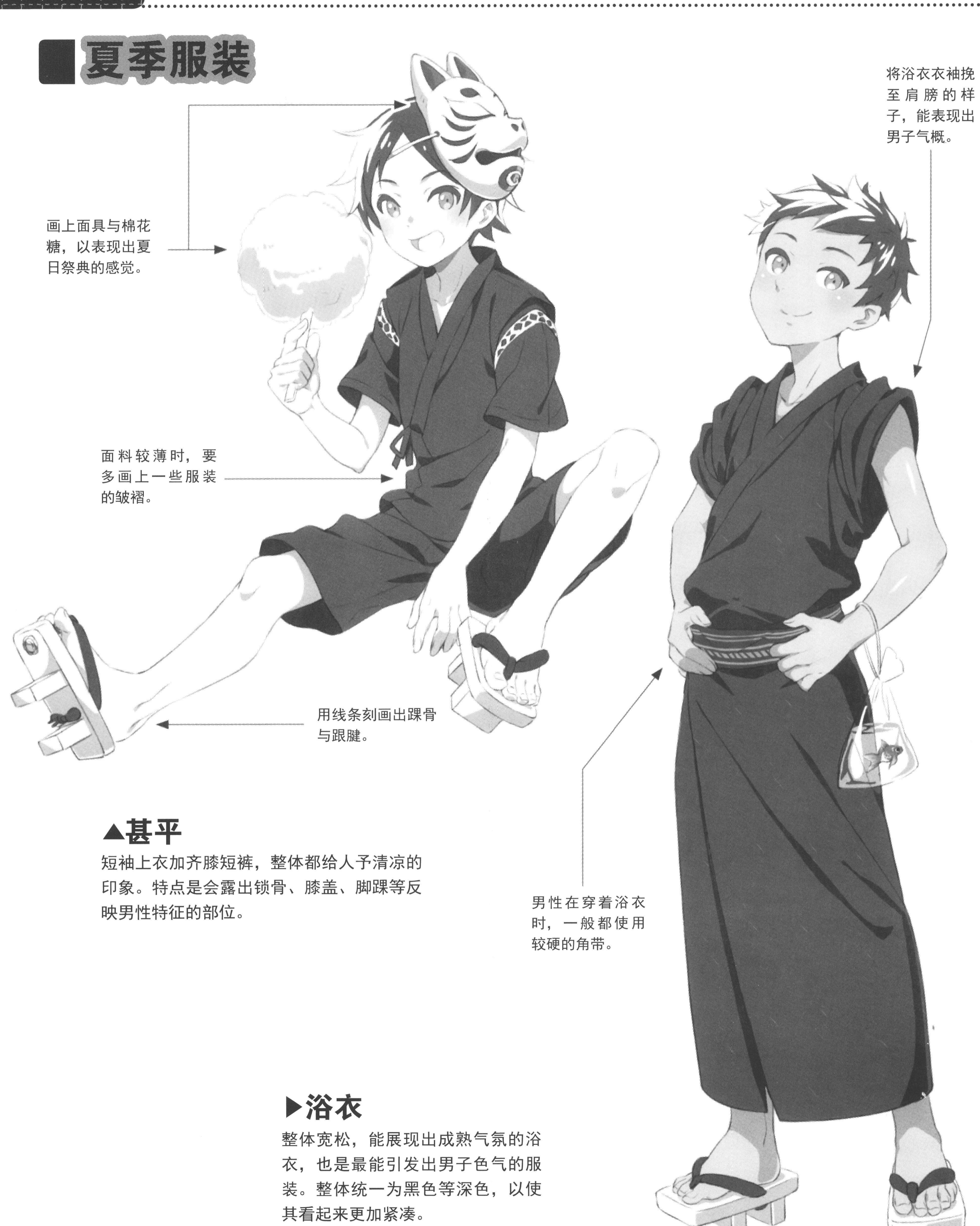
少年的绘画法

第6章 服装篇

Lesson 1 身着各种服装的少年们

少年们所穿着的服装，也会根据季节、居住地域等差异而种类不同、变化丰富。以下就将介绍适合于夏、冬等不同气候的服装，以及中国、德国等世界不同国家的传统服装。

夏季服装



▲甚平

短袖上衣加齐膝短裤，整体都给人予清凉的印象。特点是会露出锁骨、膝盖、脚踝等反映男性特征的部位。

▶浴衣

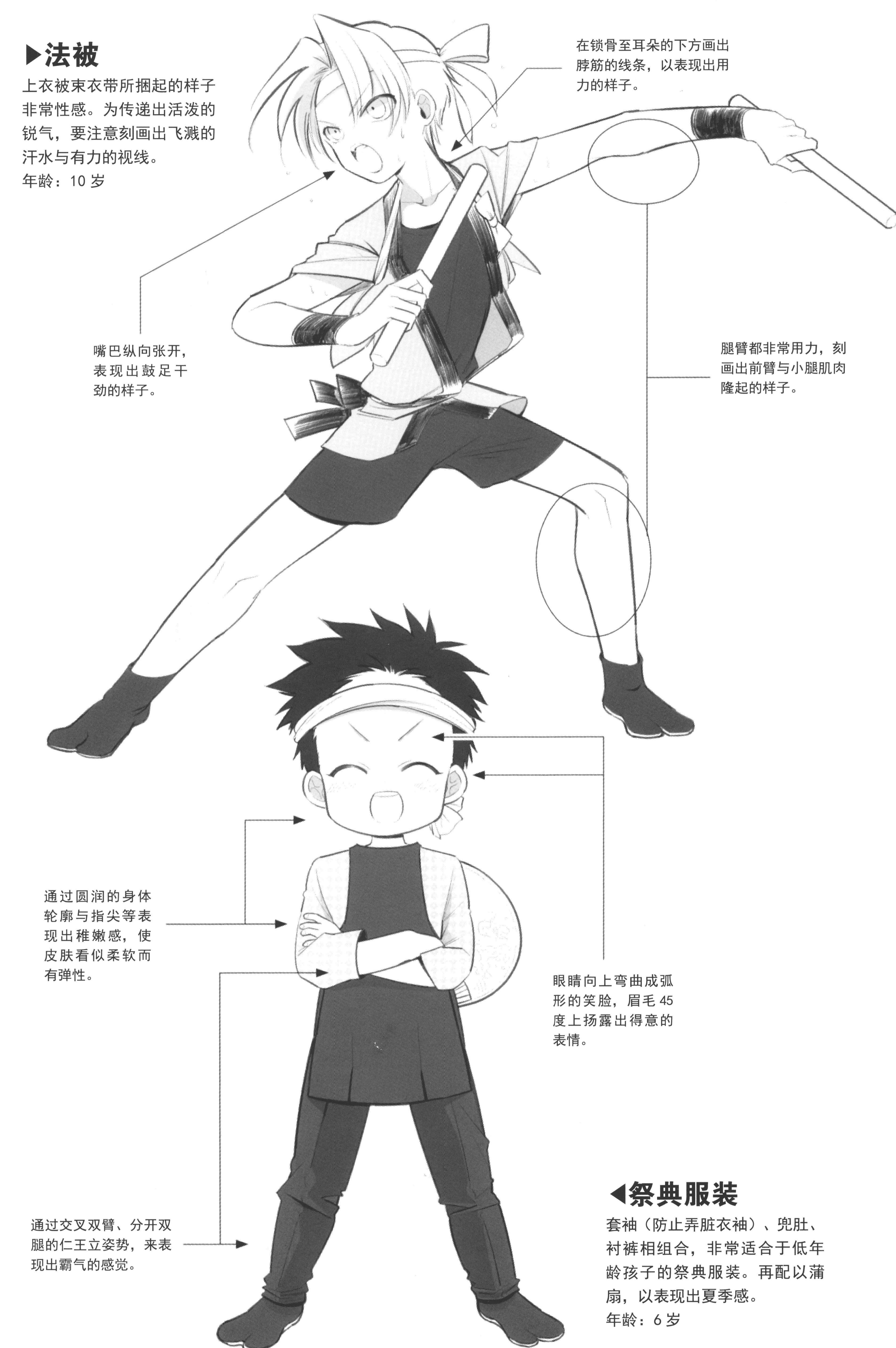
整体宽松，能展现出成熟气氛的浴衣，也是最能引发出男子色气的服装。整体统一为黑色等深色，以使其看起来更加紧凑。

年龄：14 岁

▶法被

上衣被束衣带所捆起的样子非常性感。为传递出活泼的锐气，要注意刻画出飞溅的汗水与有力的视线。

年龄：10 岁



◀祭典服装

套袖（防止弄脏衣袖）、兜肚、衬裤相组合，非常适合于低年龄孩子的祭典服装。再配以蒲扇，以表现出夏季感。

年龄：6 岁

冬季服装



◀粗呢大衣

轮廓较为修身，给人予清爽印象的粗呢大衣。比较适合搭配帽子、围巾、手套等冬季用品，佩戴后略显臃肿的样子也比较符合小孩子的印象。

年龄：12 岁

▶滑雪服

特点是上衣与裤子都较长，整体显得非常肥大。由于背景为雪景的白色，因此服装选择花哨一些的图案要更醒目。

年龄：13 岁

▶坎肩
主要是小孩子穿着的无袖上衣。特别适合于年幼的孩子，可使小孩子的圆润可受印象更加醒目。

年龄：7 岁



◀羽绒服
这是在夹层中塞有禽类羽毛的羽绒外套。尼龙的表层材质，除缝合处以外不易出现皱褶。

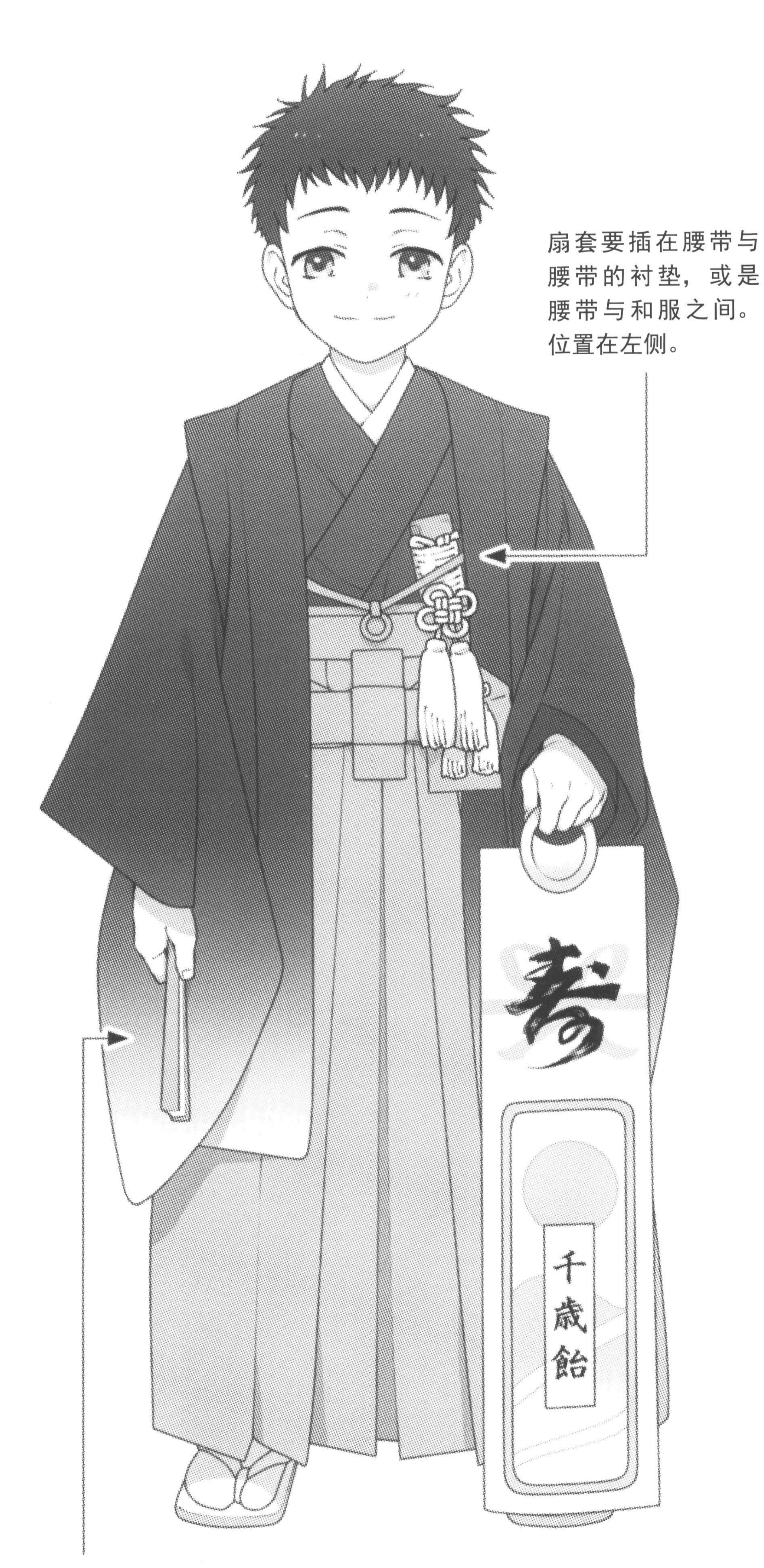
年龄：10 岁

世界各国的服装

▶中式服装

练习中国武术或太极拳时所穿的唐装。配以裤脚收紧的裤子，看起来要更加美观。

年龄：12 岁



扇子要朝向地面。

▲和服裙

在七五三等传统节日或特别活动中所穿着的和服。挺直腰身，分开双腿的姿势显得非常威风。

中式服装与无带的布鞋比较搭配。


▶苏格兰短裙
由一块巨大布料所构成的裙状苏格兰传统服装。让少年穿上短裙，会呈现出一种别样的魅力。
年龄：14 岁
黑色上衣配蝴蝶结，有种潇洒、成熟的感觉。纤细的腰身则能够使下身的裙子显得更具印象。
较短的头发，则会突出男孩子的印象。
▼德式背带裤
德国巴伐利亚地区的民族服装。白色衬衫与短裤的组合，能使少年看起来更加健康。
年龄：11 岁
用平滑的曲线绘制出大腿与小腿，描绘出健康柔软的腿部。
从短裤的间隙中，可以看到柔软圆润的大腿。



◀牛仔

在美国的牧场中所常见的牛仔，一般都头载尖角帽檐的帽子，脚穿厚底长靴。抿起小嘴，像是在吹口哨一样。

年龄：15 岁

▶阿拉丁

头巾、短背心、裤脚系紧长裤等，富有波斯风格的服装。再画上动物伙伴和神灯，则会表现出阿拉丁童话的感觉。

年龄：12 岁



▼爱斯基摩人

这是冰原地域居民的服装。面部以外的地方都被厚厚地包裹起来。各处用于防寒的毛茸茸毛皮制品是其最大的看点。

年龄：8 岁

▲卫兵

在宫殿周围负责巡逻与警备的英国卫兵。毛茸茸的黑色帽子高高耸起，在腰间还佩戴有武器。

年龄：11 岁

●●. Character index .●●

Illustrator introduction



吹

comment

无论是斯文、坏心眼，还是爱哭、自大的正太，都是那么可爱。

封面 P8~11,P13~15,P28~32,P43,P52,P56,P59,P70,P73,P82~83



清瀬赤目

comment

没想到能够获得这样一个绘制正太角色的工作机会，心里非常感激。谢谢大家的支持，希望这些内容能对大家有所帮助。

P33,P41,P46,P48,P55,P72,P75~76,P78~81,P119,P122,P126,P131



CoCoLo

comment

能够有这样一个认真考虑绘画的机会，对于自己是一次很好的学习。此外，能够有这样一个绘制正太的工作机会，也要非常感谢广大读者。

P36~37,P41~42,P45,P49,P51,P54,P74,P77,P97,P99,P102,P105,P124,P128,P141



榊ルミヲ

comment

能画到各种各样的正太角色感觉非常开心。其中也有些初次挑战的东西，因此也获得了许多宝贵的经验。谢谢大家支持！

P15,P33,P34~35,P61,P64~P65,P74,P84,P86,P90,P98,P104,P108~111,P114~115,P127,P132,P136~137



相三箱

comment

呵呵呵能够画到这么多自己喜欢的东西，真是非常感谢。平时总是随心所欲并未考虑太多，要结合故事情节来绘画感觉非常新鲜，也很有挑战……！

P16~17,P20,P22~23,P26,P44,P53,P63,P68~69,P89,P95,P134,P140



しがらき

comment

能画到这么多男孩子，感觉非常开心。自己也从中学到了不少东西。非常感谢！

P40,P47~48,P114~115,P119,P121,P125,P129



steelwire/鉄線

comment

绘制许多各式各样的少年，也学到了许多东西。非常感谢大家！少年可是个好东西。

P12~13,P18~19,P21,P24~25,P33,P42,P50,P57,P59~60,P62,P67,P70,P87~88,P92~93,P96,P100,P107



斜塔

comment

对于此外所绘制的正太要表现出怎样的魅力这个问题思考了许久。为了能画出最棒的男孩子而不断努力中……！

P62,P66,P98~99,P103,P106



ととふみ

comment

能够画到这么多男孩子，真的非常开心。当然对于自己也是一次宝贵的学习机会。谢谢大家！

P21,P43~44,P51~52,P100,P107,P112~113,P116~118,P120,P126~127,P130,P132,P135,P139



藤実なんな

comment

画得非常开心！如果我的画能对大家有所参考，那么我将感觉到非常荣幸。

P15,P21,P27,P97,P101



琶倉彩絢

comment

从幼儿到少年，能有绘制这么多角色的机会，感觉非常开心。谢谢大家的支持！

P21,P27,P56,P58,P85,P88~89,P91,P94,P96,P138

出版发行 · 内蒙古文化出版社
责任编辑 · 王严志
主　　翻 · 絲音
封面设计 · 阿封
开　　本 · 185×257mm
印　　数 · 1-500
书　　号 · ISBN 7-8050-6161-0
定　　价 · 36元



ISBN 978-7-8050-6161-0



定价：36 元